

PARA LERMOS COMICS

Agustín Fernández Paz

publicado orixinalmente pola Xunta de Galicia en 1984

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.

ÍNDICE

Introducción

I.- UNHA PRIMEIRA APROXIMACION

- 1.- De que falamos cando falamos de cómics.
- 2.- O cómic no universo dos mass-media.

II.- O COMIC, UNHA ARTE DO SEculo XX

- 1.- O cómic, arte e industria.
- 2.- Os cambios sociais e a evolución dos cómics.

IV.- A IDEOLOXIA DOS COMICS

- 1.- ¿Teñen os cómics ideoloxía?
- 2.- O papel da censura.
- 3.- Para unha análise ideolóxica dos cómics.
 - 3.1.- O estudio dos personaxes.
 - 3.2.- O estudio da historia que se conta.
 - 3.3.- O estudio do código de valores.

III.- A LINGUAXE DOS COMICS

- 1.- Narrar con imaxes e palabras.
- 2.- As imaxes dos cómics.
 - 2.1.- O encadre.
 - 2.2.- O ángulo de visión
- 3.- Os textos dos cómics.
 - 3.1.- Os globos.
 - 3.2.- Os textos de apoio.
 - 3.3.- ¿Texto ou imaxe?: as onomatopeias.
- 4.- Outras convencións da linguaxe dos cómics.
 - 4.1.- Os signos cinéticos.
 - 4.2.- As metáforas visuais.
- 5.- A montaxe das viñetas.

Anexo 1: Unha ollada ó cómic galego

Anexo 2: Os cómic no mercado

Bibliografía

INTRODUCCION

O presente traballo, **Para lermos cómics**, é un intento de aproximación, dende a cultura galega, a ese peculiar medio narrativo que é o cómic. E só pretende ser iso, unha aproximación, polo que hai que dicir que non terá sentido buscar nel datos, enfoques ou análises propios dun traballo máis exhaustivo e que, obviamente, precisarían dun espacio ben maior que o que teñen os libros da colección en que este traballo aparece

Este **Para lermos cómics** céntrase nunha aproximación ós mesmos dende unha triple perspectiva de análise: o cómic dentro do conxunto dos mass media, como produto da industria cultural e, xa que logo, en estreita relación cos cambios sociais e políticos; o cómic como un medio narrativo posuidor dunha linguaxe específica; e, finalmente, o cómic como vehículo de ideoloxía. É evidente que esta división ten un certo carácter arbitrario, porque os tres eidos están profundamente interrelacionados, pero considerei que metodoloxicamente resultaban mellor estas aproximacións parciais.

Dado que o cómic é un medio narrativo que emprega unha síntese de dúas linguaxes, a icónica e a verbal, era necesario que o libro contase tamén cun bo número de ilustracións, que foran servindo para completar e ilustra-las ideas e feitos expostos ó longo das páxinas. Sempre é unha eiva non poder contar coas ilustracións a toda cor, e máis tratándose dun medio como o cómic, pero creo que a selección que finalmente aparece cumpre correctamente o seu cometido. Cada ilustración, ademais do nome do autor e do cómic do que procede, leva unha pequena explicación do porqué da súa selección.

Para lermos cómics complétase con dous pequenos anexos. Un deles é unha sucinta ollada ó panorama do cómic galego, sen ningunha pretensión de exhaustividade, no que se sinalan os feitos máis salientables dende 1970 ata hoxe.

O outro anexo, pensado para aquelas persoas que ata agora estivesen alonxadas do mundo do cómic, tenta introducir unha certa clarificación dentro do panorama actual das publicacións que se atopan no mercado (a case totalidade en castelán). Inclúe tamén unha lista (subxectiva, inevitablemente) dos álbumes que me parecen do meirande interese.

Mugardos, primavera/verán 1989

I.- UNHA PRIMEIRA APROXIMACION

I.- De que falamos cando falamos de cómics.

O propósito deste breve traballo, como xa indiquei na Introdución, é o de facer unha aproximación ós cómics dende unha triple perspectiva (industrial, formal e ideolóxica) e, a través desa triple visión, tentar entender un pouco máis toda a complexidade desta literatura da imaxe. Así que parece necesario, antes de iniciármolo noso percorrido, que, de entrada, tentemos definir un pouco o que hai baixo o termo cómics.

E un primeiro achegamento, externo, é ben doado. Porque hoxe todo o mundo reconece un cómic, sabe identificalo entre a morea de materiais impresos que atopamos nos quioscos ou nas librerías. Os cómics, como o cine, a televisión ou a publicidade, forman parte da nosa paisaxe cotiá; medramos con eles, hai referencias a eles en múltiples manifestacións da vida social (dende o cine ata a publicidade, dende a linguaxe ata a pintura) e moitos dos seus personaxes pertencen xa á nosa mitoloxía colectiva (Superman, Mafalda, Batman, o Capitán Trueno...).

Pero ocorre tamén que, se continuamos con este primeiro achegamento externo, axiña habemos bater con algo que non podemos esquecer: os cómics teñen unha forte presenza social, si, pero adoita terse deles unha visión estereotipada e reductiva. Nefeuto, 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. Se a iso se lle engade que, en España o mesmo que noutros países europeos, o cómic parece un produto pensado para un público infantil, entenderase o difícil que é saír desa visión estereotipada, nunha sociedade na que o adxectivo infantil leva implícita unha minusvaloración.

E ata o propio nome con que os coñecemos contribúe a esa visión banal. Cómic, o termo de orixe anglosaxona que se impuxo maioritariamente nestes anos, ten un claro matiz reduccionista, ó remitirnos ós temas de humor (que

eran os predominantes nos cómics dos primeiros tempos). Hoxe, obviamente, os cómics son moito máis.

Pero se nos achegamos ás solucións das áreas lingüísticas máis próximas a nós tampouco atopamos nomes que nos axuden moito máis a entende-la realidade que designan. En portugués coñécense co nome de bandas deseñadas, que é un calco do francés bande dessinée, e que fai referencia a unha característica formal da maioría dos cómics, como é a súa composición en forma de bandas ou "tiras". No portugués de Brasil o nome que se emprega é o de quadrinhos, moi suxestivo, e que só fai referencia a outra característica formal maioritaria nos cómics, como é a súa composición en viñetas rectangulares. Algo semellante se pode dicir co nome italiano, fumetti ("nubiñas"), outra sinécdoque que nos remite a un aspecto formal. No castelán a cousa aínda empeora, xa que os termos empregados, historieta e tebeo, teñen un claro matiz reduccionista: o primeiro, por esa sufixo pexorativo; o segundo, por asocialos á revista infantil española máis famosa da primeira metade do século, o popular **TBO**, e por restrinxilos, xa que logo, ó ámbito do infantil e do humor.

Por estas razóns téñense proposto outros nomes que definan dun xeito máis exacto o que son realmente os cómics. Eu citarei só aquí dous dos que me parecen máis acertados e que gozan dunha certa aceptación: literatura da imaxe e, sobre todo, narrativa debuxada.

Porque xa vai sendo hora de que o digamos, logo destas voltas iniciais: **o cómic é**, fundamentalmente, **un medio narrativo**, unha canle para contar historias. Como poden selo tamén, cada un coa súa "linguaxe" específica, o conto, o cine, a novela, o telefilme ou a fotonovela. Todos eles son medios que, fundamentalmente, contan historias, aínda que ocasionalmente poidan non facelo.(1)

E valaquí o decisivo dos cómics, o ser un medio narrativo, o servir para contar historias. O que o distingue dos outros medios cos que está emparentado é o contalas dun xeito peculiar e propio, empregando unha linguaxe e uns códigos específicos, que analizaremos polo miúdo máis adiante, e que se basea nunha síntese das linguaxes verbal e icónica. Imaxes e palabras que trascenden a simple xustaposición, como elementos dun todo con regras propias. Aínda que, como máis adiante veremos, sexan as imaxes as que teñan un papel máis decisivo na narración, tendo as palabras unha función máis subordinada(2)

2.- O cómic no universo dos mass-media.

Se ben hai estudiosos que se empeñan en ver precedentes dos cómics ata nas pinturas prehistóricas, o certo é que teñen ben menos anos. Foi na última década do século pasado cando, formando parte dos suplementos dominicais dos xornais norteamericanos, apareceron os primeiros cómics propiamente ditos, que habían coñecer axiña unha importante evolución(3).

Convén non esquecer-las circunstancias da súa orixe. Eran anos nos que a sociedade norteamericana estaba a experimentar importantes cambios. Comezaba a haber unha industria importante, os xornais contaban con medios técnicos para conseguir grandes tiradas e había que idear formas de comunicación que enganchasen coa potencial masa de lectores, moitos deles inmigrantes de escaso nivel cultural e cun baixo coñecemento do inglés. E unha das formas de conseguir novos lectores era incluíndo unha serie de páxinas nas que a imaxe ocupaba un lugar importante. Axiña --era o 1896- había nace-lo que se ten polo primeiro personaxe de cómic (**Yellow kid**, de R.F. Oultcalt), empezando unha etapa de forte aceleración evolutiva na que diversos autores foron configurando os elementos e convencións propios da linguaxe do cómic, que poucos anos máis tarde (entre 1905 e 1914) xa proporcionaba a primeira obra mestra, **Little Nemo in Slumberland** ("Little Nemo no País dos Soños"), de Winsor McCay.

Os cómics estiveron ligados á prensa ata ben anos máis tarde(4). E, cando se independizaron, seguiron conservando tódalas características dos medios de comunicación de masas. Así que é dentro deste mundo da industria da comunicación de masas onde temos que situa-la nosa primeira análise dos cómics.

Xa sabemos que estes medios de comunicación se caracterizan por ser un produto industrial, o que fai que precisen dunha infraestrutura máis ou menos complexa, segundo os casos. Iso xera sempre unha dependencia económica, o que conleva un control ideolóxico do produto resultante.

Por outra banda, unha característica destes medios é a de seren unidireccionais (carecen do feed-back do esquema comunicacional) e establece-lo que se ven chamando unha comunicación monologante (por iso é moito máis correcto non chamarlles "medios de comunicación", senón utiliza-lo certo termo

anglosaxón de mass-media, medios de masas. Neles, o emisor é único(5) e o receptor (os lectores, os espectadores) é múltiple e anónimo. Eles emiten e nós recibimos.

Os medios de masas, tanto os impresos (xornais, revistas, cómics, carteis publicitarios, etc) como os de natureza audiovisual (radio, cine, televisión, etc) naceron nun contexto semellante. Porque son un produto da chamada "cultura de masas", que aparece, como xa dixemos, nos últimos anos do XIX e nos primeiros do XX, sobre todo en EE.UU. Foi a época da industrialización, da expansión das cidades, da alfabetización dunha boa parte da poboación, da consecución dun relativo poder adquisitivo por parte das clases traballadoras. É nese ámbito onde hai que situa-los xermolos dunha industria da cultura que se especializou en conseguir uns produtos que fosen baratos (o que implicaba grandes tiradas) e que puidesen ser consumidos por esas capas da poboación só rudimentariamente alfabetizadas: o cine, os folletíns e os xornais sensacionalistas (dentro deles estaban os cómics) poden se-los produtos máis representativos deste fenómeno que estamos a comentar.

Todos estes medios coñeceron unha forte evolución non seus primeiros anos, seguindo camiños diverxentes aínda que cheos de fortes interrelacións. Vale a pena pararse unha miga na diferente evolución de dous medios que naceron case ó tempo: o cine e o cómic.

As relacións entre o cómic e o cine son moi abundantes, tanto no plano das súas linguaxes como no da dimensión social e ideolóxica. Ambolos dous son medios verboicónicos(6), utilizando uns códigos con moitos puntos en común; ademais, están dacabalo entre o arte e a industria, o que condicionou dende un primeiro momento a súa linguaxe.

Pero o cine tivo máis sorte. Nos primeiros tempos, cine e cómic gozaron dunha consideración social semellante: relegados a diversión e entretenimento para as capas de poboación con escasa formación, desprezados totalmente por parte da cultura oficial, da cultura "seria", que os consideraba unha forma de subcultura. Sen embargo, axiña o cine acadou unha meirande consideración, e figuras como Griffith e Chaplin en America, ou Eisenstein, Pudovkin e os expresionistas alemánes en Europa, fixeron que o cine acadase un recoñecemento cultural que xa nunca perdeu. Hoxe calquera de nós é consciente de que, aínda que porcentualmente sexan máis numerosas as películas de nula categoría artística, o

cine goza dunha especificidade que o fai capaz de produci-lo que hoxe coñecemos como unha obra de arte.

O cómic, facendo unha analoxía co cine, atópase nunha encrucillada semellante: ten unha linguaxe específica, xerou ó longo da súa historia unha serie de obras de grande mérito, comercialmente predominan os produtos de baixa calidade, etc, pero non goza dun recoñecemento oficial, agás en círculos minoritarios. 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 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). Os feitos dos últimos tempos fan pensar, sen embargo, que algo está a cambiar e que o cómic, que segue gañando lectores ano a ano, está no camiño de acadar tamén, conseguida xa a plenitude formal, a consideración social que lle corresponde(7).

II. O COMIC, UNHA ARTE DO SECULO XX

I. Cómico, arte e industria.

A diferenza doutras manifestacións artísticas -novela, pintura, etc- de elaboración máis individual e que non están, xa que logo, tan condicionadas por circunstancias externas, o cómic-o mesmo que o cine ou a televisión-â unha manifestación artística que precisa dunha infraestrutura industrial, o que fai que teña moitos máis condicionantes externos, formais e ideolóxicos, ós que se ten que adaptar.

Pénsese, para entender isto, no exemplo do cine. Nel hai condicionantes ideolóxicos, que explican que un creador tan extraordinario como Welles, director dalgunhas das mellores películas da historia, tivese que deixar sen realizar varios dos seus proxectos por non atopalo apoio da industria para os levar a cabo. E hai condicionantes formais, como é -entre outros- que a meirande parte dos filmes teñan que someterse á convención temporal de durar ó redor dunha hora e media.

Ocorre nos cómics algo semellante. O saber que 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 (J.A. Ramírez e outros: "Historia del Arte. COU¥. Edit. Anaya, 1979) 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 ser reproducidas. (...) O proceso de execución inicial está totalmente condicionado pola mediación tecnolóxica (impresión) e comercial (distribución)>>.

Así, non podemos esquecer que os cómics naceron como unha sección dos suplementos dos xornais, sobre todo dos de corte sensacionalista. Alí tiñan un espazo reservado, e as primeiras convencións formais (o soporte en forma de tira, a distribución do espazo da páxina, respetando rigorosamente a división en dúas/tres tiras e o formato rectangular das viñetas, etc) viñerondadas pola extensión dese espazo.

E non só iso. Dado que o espazo que podían ocupar oscilaba entre unha e tres tiras en cada entrega, os autores víanse obrigados a contar ben historias moi breves (no caso de que fosen autoconclusivas), ben historias que avansasen "día a día", xa queo inevitable "continuará" obrigaba a unha forma de contar na que cada día tiña que pasar algo significativo que, ó tempo, deixase nun punto de

interese a historia para o día seguinte (Algo que, salvando as distancias, tamén condiciona o xeito de contar de moitos dos telefilms máis famosos desta década, como **Dallas** ou **Falcon Crest**). Esta forma de monta-los planos e as secuencias está aínda na base da forma de contar de moito do cómic actual.

Pero a súa pertenza ós xornais xeraba tamén outras condicionantes, estas de carácter ideolóxico. Nuns primeiros tempos cada xornal tiña os seus autores específicos, pero axiña se veu que era economicamente máis rentable que un mesmo cómic aparecese publicado en moi diferentes xornais do país e mesmo do estranxeiro. Disto encargáronse as Axencias ("Syndicates"), que pronto empezaron a establecer un férreo control ideolóxico, desbotando todos aqueles cómics que ofrecesen unha visión que se arredase do establecido.(O que non impediu que, como pasou en España durante a dictadura de Franco, aparecesen obras que soubesen sortealos atrancos da censura e ofrecesen unha visión crítica da sociedade, aínda que ás veces esa crítica se tivese que expresar dun xeito elíptico ou atemperada pola vía do humor.)

En EE. UU. o cómic tardou en se independizar dos xornais. Foi a comezos da década dos trinta (o crack de Wall Street, que marcou o inicio da depresión, foi en 1929) cando algunhas casas comerciais deron en recopilar algúns dos cómics dos xornais e agrupalos en pequenas revistas (*comic books*), do estilo das que hoxe enchen os nosos quioscos. A fórmula dos *comic books* tivo éxito e axiña acadaron a súa independencia, configurándose como publicacións autónoma con periodicidade fixa. Foi precisamente nunha desas revistas, *Action Comics*, aparecía por primeira vez o que había ser un dos heroes universais dos cómics: **Superman**, o que seguirían unha morea de imitacións que tentaban reproducir o éxito do orixinal.

2.- Os cambios sociais e a evolución dos cómics.

Mentres tanto, en España -o mesmo que noutros países europeos- o nacemento e posterior evolución do cómic seguía uns camiños ben diferentes, que nos aspectos formais ía a remolque das innovacións expresivas do outro lado do Atlántico. Aquí, o cómic asociouse dende o primeiro momento co público infantil, e o seu soporte natural foron as revistas infantís ilustradas, que nun primeiro momento tiñan un carácter educativo e moralizante, que posteriormente se foi atemperando para pasar a predominar nelas os aspectos máis lúdicos e divertidos.

Así, logo de numerosas revistas infantís que tiveron un éxito desigual (E, dende a nosa perspectiva galega, non podemos esquecer revistas como *En Patufet*,

creada en 1904 e editada integramente en catalán, que chegou a tirar 60.000 exemplares -véxase A. Martín: "Historia del comic español, 1875-1939. Gustavo Gili, 1978) en 1917 aparece o primeiro número da que había acadar unha popularidade tal que lle había acabar dando nome ó xénero: **TBO**, que se mantivo ata hai ben poucos anos. Outras revistas famosas, como **Pulgarcito**, aparecerían poucos anos máis tarde.

Os anos da Segunda República foron, o mesmo que noutros eidos, decisivos no conxunto do Estado Español. Apareceron por primeira vez revistas que editaban sistematicamente o mellor material das series de cómics americanas (**Flash Gordon, Tarzán**,...) e houbo un progresivo incremento de autores de aquí.

Veú a Guerra Civil, que xa sabemos que rematou coa victoria das forzas fascistas, dando comezo a dictadura do Xeneral Franco. Foron anos nos que unha forte censura se abateu sobre os cómics (como sobre as outras manifestacións da cultura), aparecendo unha serie de publicacións que buscaban sobre todo o adoctrinamento político e ideolóxico.

De calquera xeito, hai que sinalar que os cómics producidos durante os anos corenta e cincuenta, sobre todo os das revistas de humor (**TBO, Pulgarcito** e **Tío Vivo**, principalmente) acadaron un grande éxito popular, non só entre os nenos, e que a lectura dos mesmos coa perspectiva de hoxe é apaixonante. Porque os seus autores souberon recolle-la realidade gris daqueles anos e transmitila con todo realismo, só atemperada polo humor, deixándonos un documento sociolóxico que nos di máis sobre a época que moitos estudos aparentemente máis serios. Estoume a referir a autores como Benejam, Coll, Escobar, Cifré, Jorge..., pertencentes case todos eles á chamada "Escola Bruguera" (a editorial que case monopolizou o mercado do cómic infantil ata os anos setenta) e que crearon personaxes inesquecibles: **Carpanta, La familia Ulises, Las hermanas Gilda, El repórter Tribulete, Doña Urraca, Zipi y Zape**, etc.

Foron personaxes que estiveron fortemente controlados pola censura, que impuxo cambios significativos na orientación das series (Por poñer un exemplo, os primeiros traballos de **Zipe e Zape** mostraban ós dous xemelgos como uns rapaces pillabáns que eran vítimas do continuo sadismo dos maiores: do pai, don Pantuflo, e do mestre da escola. Ese sadismo axiña tivo que desaparecer, orientándose a serie hacia unha visión máis amable das relacións nenos-adultos.) Este control censor consolidaríase a partir de 1952 e culminaría coa promulgación das Normas da "Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles", que levaron a que, por exemplo, os protagonistas das series de aventuras non puidesen realizar actos de violencia (impropios dos heroes "positivos"- Ese é o motivo de que, en series tan populares naqueles anos como **El capitán Trueno**, o protagonista nunca mate ós seus adversarios. Estes morren, como lles correspondía por malvados -Áe logo, habían quedar sen castigo!-, pero sempre é porque esvaran no chan e caen por un precipicio, ou porque accidentalmente se espetan na súa propia espada, etc.

O Capitán Trueno xa non ten nada que ver con aquel **Guerrero del Antifaz**, dos anos corenta, que non había páxina en que non furase a algún mouro coa súa espada.); ou que se prohibisen, para desgracia dos que estabamos "colgados" deles, os cómics de **Supermán, Batman** e outros superheroes, por entender que estes protagonistas podían perturba-las mentes infantís ó teren poderes que lembraban os divinos; ou que algunhas das heroínas das series americanas (como a fermosa Dale Arden, moza eterna de **Flash Gordon**), empezasen a substituí-los seus (escasos) vestidos por outros máis completos e pudendos.

Non lles ía moito mellor ós autores de cómics dos EE. UU, nos anos posteriores ó remate da Segunda Guerra Mundial. Román Gubern ten escrito un pequeno gran libro (Roman Gubern: **Mc Carthy contra Hollywood: la caza de brujas**. Editorial Anagrama, 1974) sobre o que significou a guerra fría dentro da sociedade americana, cun exacerbamento dos sentimentos anticomunistas que acabaron converténdose nunha visión para-fascista que rexeitaba todo o que soase a progresista. Os seus efectos no cine foron trágicos, coa famosa "caza de bruxas" e as denuncias e listas negras entre a xente da séptima arte. Nos cómics as cousas non foron tan graves, pero motivaron que, a raíz da publicación do libro **A seducción dos inocentes** (Frederick Wertham, 1953), que espallaba a tese de que os cómics corrompían a moral e a mente dos xoves americanos, seimplantase un puritano e reaccionario *Comics Code* ó que se tiñan que suxeitar, formal e tematicamente, tódolos cómics. Estas normas non se empezaron a ignorar ata ben entrados os anos sesenta.

Foron precisamente os anos sesenta un tempo decisivo para a consideración social dos cómics. Nesa "década prodiciosa", que deixou nota-los seus efectos en tódalas manifestacións culturais empezou a se dar -sobre todo en Francia e Italia- un movemento que reivindicaba culturalmente os cómics. Xente como Umberto Eco, Raymond Queneau ou Alain Resnais defendían a categoría artística do cómic. A través de revistas específicas, como a italiana **Linus**, ou da edición de cómics en libros de luxo, como **Barbarella**, mostrábase a existencia dun cómic diferente. O que enlazaba ademais coa aparición de autores como Guido Crepax ou Hugo Pratt, que propuñan unha profunda renovación temática e formal.

Algo disto chegou tamén a España, matizado inevitablemente pola dictadura de Franco que, por aqueles anos, reforzaba os controis ideolóxicos (en 1969 implantouse o estado de excepción durante tres meses). Apareceron algúns autores de interese (Carlos Giménez, Estaban Maroto, etc), creáronse as primeiras revistas para difundir este cómic diferente (**El Globo, Zeppelin, Drácula**) e apareceron os dous primeiros libros teóricos de importancia: **Los comics en España**, de Luis Gasca, e **El lenguaje de los comics**, de Román Gubern. Pero foi, con todo, un movemento que non chegou máis alá dunha minoría intelectual.

O tempo, como un reflexo do cómic "underground" que xerou a contracultura norteamericana (movemento hippie, pacifismo, reivindicación de relacións sexuais libres, experimentación coas drogas), apareceu tamén en España un movemento de cómic marxinal, que se concretou a través de diferentes revistas (**STAR** foi a máis importante) e na que empezaron a debuxar nomes que hoxe son coñecidos de todos, como Nazario ou o polifacético Mariscal.

Neses anos tamén se deron dentro da cultura galega as primeiras aproximacións ó cómic (Xaquín Marín, Reimundo Patiño, o grupo de O Castro), máis ligadas a unha concepción underground que a unha dimensión comercial.

Morreu Franco, en novembro de 1975, e empezaron a cambiar moitas cousas. O lector español de cómics seguía asociando esa palabra coas revistas infantís de humor (con personaxes tan emblemáticos e populares como **Mortadelo e Filemón**) ou con revistas de superheroes, que de aquela proliferaban como os cogumelos en outono (ós clásicos **Superman, Batman**, etc, estaban agora na compañía doutros moitos: **Spiderman, Capitán América, Thor, Os Catro Fantásticos**, etc). Pero non coñecía nada do bo cómic para adultos (contidos de temáticas complexas e de interese, formas anovadoras e rupturistas) que se estaba a facer noutros países.

A partir de 1977, con vía libre para a edición deses cómics diferentes, comezaron a aparecer revistas de cómics para adultos: **Totem, Boomerang, Blue Jeans, 1984, Comix internacional**... E empezamos a coñecer, por fin, as obras de autores de fóra, como Hugo Pratt, Moebius, Enki Bilal, Philippe Caza, Richard Corben... e as dos mellores autores españoles, que ata daquela non tiveren ocasión de publicar: Enric Sió, Carlos Giménez, Luis García, etc.

Pero o cómic é, como dixemos, unha arte que depende dunha infraestrutura industrial. E o panorama editorial e creativo tan suxerente, que xerou múltiples e diferentes revistas, rematou por xebrar polo lado máis evidente: a ausencia dun público lector en número suficiente para que as tiradas fosen rentables, co conseguinte descalabro e coa desaparición de moitas delas ou, o que é peor, coa reconversión dos seus contidos, producíndose unha forte crise entre os anos 83 e 86.

Na actualidade a situación do mercado é menos alentadora, alomenos dende a perspectiva da calidade. Hai algunhas revistas de grande interese e seguen aparecendo autores salientables. Pero os quioscos aparecen cheos, por dicilo dun xeito explícito, de abundante epiderme feminina e violencia e sadismo a esgalla. En palabras de Carlos Sampayo (Carlos Sampayo: *Un estado de ánimo en Comics. Clásicos y modernos*. EL PAIS, 1988.) "*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 déronse conta 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". Este tipo de revistas parece ser que é o que máis se vende, en detrimento dun tipo de cómic máis incisivo formal e tematicamente (e que tivo o seu paradigma nas desaparecidas revistas **Rambla** e **Bang!-Troya**). Claro que hai sitio para todos e hoxe, sen se-las máis chamativas, aínda é posible atopar publicacións que ofrezan un cómic de calidade. (Véxase o ANEXO 2: **O mercado dos cómics**, ó remate deste libro).*

III.- A LINGUAXE DOS COMICS

I.- Narrar con imaxes e palabras.

Xa dixemos antes que o cómic era, fundamentalmente, un medio narrativo: serve para contar historias. Pero é evidente que, tendo moitas cousas en común con outros medios narrativos (co cine, sobre todo), posúe uns códigos específicos, unha linguaxe propia.

Se exceptuámo-las tiras que aparecen en xornais ou revistas, a meirande parte dos cómics empregan como soporte material unha ou varias páxinas ou planas. A superficie desas planas, á súa vez, está repartido en espacios case sempre rectangulares, chamados viñetas, que é onde aparecen as imaxes e os textos utilizados para narra-la historia correspondente. O primeiro que hai que facer, para comeza-la nosa análise, é explicar cales son os dous elementos fundamentais que definen a linguaxe dos cómics, para pasar logo a abordar polo miúdo as diferentes convencións. Estes elementos 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 meramente 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 espacio da viñeta, e que se rexe por unhas regras perfectamente codificadas.

B) Unha secuenciación baseada na elipse narrativa

O cómic conta unha historia, como xa dixemos. Pero escolle contala dun xeito ben peculiar. Para facer avanza-la narración recorre á secuenciación das viñetas, que se len, alomenos en occidente, de esquerda a dereita e de arriba a abaixo. En cada viñeta está representado un certo momento da acción, definindo un espacio e un tempo determinados(8). A historia avanza viñeta a viñeta, xa que en cada unha delas só se representa unha escea significativa da historia, obviando as intermedias, que nós, os lectores, "enchemos" cando lemos un cómic. 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.

Para explicalo cun esquema, inda que non sexa exactamente así, podemos dicir que unha historia sucede como 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. Deste xeito:

Así, cando lemos un cómic o que facemos é "encher" coa nosa mente eses baleiros, eses saltos entre escea e escea, 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 no noso contexto. 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 individuos 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 4 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.

Imos, a continuación, a facer unha análise polo miúdo destes elementos, agrupados en tres apartados:

- As imaxes dos cómics.

- Os textos dos cómics.

- A montaxe das viñetas.

2.- **As imaxes dos cómics.**

Xa dixemos que nos cómics a narración avanza viñeta a viñeta. Neste sentido, cabe dicir que "a viñeta é a unidade mínima significativa da narración"(9). Nunha viñeta hai que distinguir-lo espazo físico que ocupa dentro da páxina ou da tira e -sobre todo- o espazo de ficción (imaxinario) representado en cada unha das viñetas. Dese espazo imaxinario é do que imos falar a continuación.

2.1.- **O encadre.**

En cada viñeta aparece representado un certo espazo, no que se desenvolven os personaxes da narración. Ese espazo imaxinario ven definido polo encadre da viñeta. O encadre, o mesmo que no cine ou na fotografía, é o que selecciona unha porción do espazo total, concretando unha delimitación do mesmo.

Agora ben, o encadre pode definir unha porción moi ampla ou moi pequena dese espazo imaxinario. O debuxante, como se dunha cámara cinematográfica se tratase, escolle o punto dende o que ve a escea, achegándose ou distanciándose dos personaxes. Segundo o espazo que defina, aparecen os diferentes tipos de planos.

Esta elección dos diferentes planos non é gratuita, senón que ten unha función narrativa. É dicir, o autor do cómic escolle un ou outro tipo de plano en función do que quere contar, o mesmo que pasa no cine ou na TV. Xustamente un dos acertos dun bo cómic é a elección acertada dos diferentes tipos de plano empregados.

Os planos clasifícanse sempre tomando como medida de comparación ós personaxes, á figura humana. Segundo a amplitude definida polo encadre, considéranse estes tipos de planos:

Plano xeral (PX):

Temos un plano xeral cando o encadre permite ver unha porción considerable do espazo físico no que están ubicados os personaxes. É dicir, cando o espazo é, dalgún xeito, un elemento importante do que se conta e é preciso que apareza ben definido.

Acostuma a se utilizar cando, na narración, queremos presenta-lo ambiente espacial en que se vai desenvolve-la acción, de xeito que, aínda que non apareza representado noutras viñetas, se saiba ben onde están acontecendo os feitos. É un plano moi utilizado, por exemplo, nas primeiras viñetas de moitas historias, xa que así se presentan a un tempo os personaxes e o espacio no que se vai desenvolve-la acción.

As veces pode ocorrer que queiramos representar un plano xeral no que o espacio físico representado sexa tan amplo que os personaxes a penas teñen relevancia dentro da viñeta. Un plano xeral tan amplo recibe o nome de **Plano en panorámica**.

Plano enteiro (PE):

Este tipo de plano recibe ese nome porque nel os personaxes aparecen na viñeta de corpo enteiro, ocupando case todo o espacio físico dela.

Dende o punto de vista narrativo, é un plano que se utiliza cando, sen perder de vista o espacio no que se moven os personaxes, queremos que o lector se fixe máis neles, cousa que se consegue mediante esa aproximación.

Plano americano (PA):

Tamén se lle chama plano "tres cuartos" e é moi utilizado no cine (de aí o seu nome, xa que se xeralizou a súa utilización no cine norteamericano). Nel os personaxes aparecen "cortados" á altura dos xeonllos.

Acostuma a se empregar cando se quere conseguir unha meirande aproximación ós personaxes(10), co conseguente esquecemento do espacio físico que os rodea. É moi utilizado cando se representa, por exemplo, unha conversa ou unha acción na que interveñen dúas persoas.

Plano medio (PM):

Dentro destas aproximacións sucesivas ós personaxes, o plano medio recibe este nome porque nel os personaxes quedan "cortados" pola metade, á altura aproximada do van ou do peito.

Obviamente, este plano utilízase cando se quere salientar, por riba doutros aspectos da narración, o rostro dalgúns dos personaxes. A viñeta aparece ocupada polo parte superior do corpo e iso obriga a que fixémo-la nosa atención na expresión dese ou deses personaxes.

Primeiro plano (PP).

O primeiro plano ven sendo unha intensificación do plano medio, de maneira que nel aparece representado, ocupando toda a viñeta, o rostro dun personaxe, coa súa expresión ben delimitada.

Dende o punto de vista narrativo a súa función é evidente: utilízase cando se quere que nos fixemos, exclusivamente, na expresión e nas palabras dun personaxe. O ocupa-lo rostro todo o espacio visual da viñeta, a expresión aparece salientada e mesmo os textos que nos sinalen o que fala ou o que pensa serán lidos con meirande atención, xa que psicoloxicamente se nos pide que concentrémo-la nosa atención nas súas palabras ou na súa expresión.

Plano de detalle (PD):

Aínda que parece que as sucesivas aproximacións definidas polo encadre deberan rematar no plano anterior, aínda cabe outro tipo no que se produce un meirande achegamento ó personaxe: é o plano de detalle. Nel, o que aparece representado é unha certa porción do corpo (unha man, uns ollos, unha boca, etc) ou ben un obxecto (unha copa, unha pistola, un libro, etc), de maneira que nos vemos obrigados a concentrar nese pequeno elemento toda a nosa atención.

Narrativamente ten unha función ben clara, que tamén atopamos no cine e, sobre todo, na televisión. Utilízase cando ese elemento representado é fundamental para a comprensión da acción e é imprescindible que reparemos nese detalle.

As veces, o plano de detalle aparece insertado dentro dun plano máis amplo (un plano enteiro, xeralmente), o que nos permite ver a acción de toda a escea e, ó tempo, reparar nun pequeno detalle que doutro xeito nos pasaría inadvertido.

2.2.- O ángulo de visión.

Xa vimos que na delimitación das imaxes representadas na viñeta o encadre xoga un papel decisivo. Pero a carón do encadre hai que considera-lo outro elemento que configura a escea representada. Ese elemento é o **ángulo de visión**, que ven definido pola altura dende que o ollo imaxinario do debuxante contempla a escea representada na viñeta.

O ángulo de visión ten, o mesmo que o encadre, unha función narrativa. Cando o autor escolle un determinado ángulo para representa-la escea, faino porque ese é o xeito como quere que a vexamos, de maneira que uns elementos queden máis enfatizados que outros.

Ese ángulo de visión pode ser de tres tipos:

Medio (ou **Normal**):

É o enfoque máis habitual. Nel a acción está representada como se pasase á altura dos nosos ollos, de maneira que os personaxes aparecen representados de acordo cun criterio que fai que o ángulo de visión pase desapercibido, xa que é o "normal".

En picado:

Aquí os personaxes aparecen enfocados como se vísemo-la acción dende un punto situado por riba dos ollos, de maneira que a mirada coa que ollámo-la escea é como se fose de arriba a abaixo.

Hai enfoques en picado máis ou menos intensos, podendo chegar a se dar un picado absoluto, que é cando o ollo imaxinario está situado nun punto verticalmente superior con respecto á acción.

En contrapicado:

O contrario que no enfoque anterior, aquí a acción é contemplada dende un punto situado por baixo dos ollos dos personaxes, de maneira que a escea é contemplada de abaixo a arriba.

O mesmo que no anterior, hai contrapicados absolutos (aínda que non son habituais), que é cando o ollo imaxinario está situado inferiormente, en vertical con respecto á acción.

A utilización dun ángulo de visión en picado ou en contrapicado ten unhas claras connotacións narrativas, tanto nos cómics coma no cine. En xeral, adoita entenderse que enfocar un personaxe en picado serve para empequenecelo, para suliña-la súa indefensión ou pouquidade, mentres que un ángulo de visión en contrapicado tende a engrandecer un personaxe, de maneira que pode salienta-la súa forza, poderío, grandeza de espírito, etc. Algúns excelentes exemplos desta utilización connotativa do enfoque pódense atopar en películas tan relevantes como **Cidadán Kane** e **Falstaff**, de Welles, ou en **Á Viva Zapata!** e **A lei do silencio**, de Kazan.

De calquera xeito, hai que dicir que esta significación narrativa non é unívoca, non sempre o picado ou o contrapicado sinalan pouquidade ou engrandecemento. Outras veces utilízanse para que a acción estea narrativamente máis clara, permitindo unha meirande e máis rica comprensión da mesma

3.- Os textos dos cómics.

No cómic o fundamental é a imaxe (non esquezamos que se trata dunha narrativa debuxada), tendo os textos unha función subordinada, aínda que ás veces poidan acadar un papel relevante. Vexamos agora cales son os xeitos en que poden aparece-los textos, as palabras dos cómics.

3.1.- Os globos.

Chámanse así os espazos das viñetas nos que aparecen escritas as expresións orais ou os pensamentos dos personaxes.

O globo é unha das convencións máis orixinais da linguaxe dos cómics. Nel hai que distingui-lo continente e o contido. O continente é a liña externa que delimita o espazo do globo, mentres que o contido son os textos escritos (ou debuxos, como logo veremos) que aparecen dentro dese espazo.

A liña externa do globo remata case sempre nun rabo ou delta, que serve para sinalar quen é o personaxe que fala ou pensa. A liña externa é algo máis que unha liña demarcatoria, xa que ten un significado específico, segundo a forma que adopte, indicándonos unha característica do discurso que hai dentro del.

Así, cando as beiras dos globos non se distinguen por convención específica ningunha, senón que adoptan unha forma calquera, pero limitada por unha liña continua, corresponden a unha conversa ou expresión normal.

Pero ás veces os globos expresan un pensamento do personaxe. Entón adopta a forma dunha nubiña e o delta é substituído por varios círculos que diminúen de tamaño conforme se acercan á cabeza do personaxe.

Outras veces o globo quere significar que as palabras que contén se están dicindo a berros, produto da carraxe ou do medo. Nestes casos as beiras do globo adoptan a forma dunha liña quebrada, como con dentes de serra. Nestes casos, non obstante, o delta permanece coa forma habitual.

Un globo semellante ó anterior, pero co delta tamén en forma de dente de serra, indica que o seu contido é un texto oral transmitido a través dun medio mecánico (radio, teléfono, etc).

Outras veces a liña de demarcación do globo é unha liña discontinua, convención que serve para indicar que se está a falar baixiño.

Hai moitas máis peculiaridades en relación cos globos, sempre referíndonos ó continente. Así, podemos falar tamén de globos en off, que son aqueles nos que o delta sinala a un personaxe que non se ve na viñeta.

En ocasións, tamén pode haber un globo que ten varios deltas que sinalan a diferentes personaxes. Trátase dun globo múltiple, que indica que varias persoas din un mesmo parlamento ó mesmo tempo.

E hai veces en que varios globos aparecen encadeados, a través dos deltas, queréndose indicar así que corresponden a un mesmo personaxe, pero que hai unha pausa entre un e outro.

No que fai referencia ós contidos dos globos hai que indicar que normalmente son palabras, pero tamén poden ser imaxes ou signos abstractos, como veremos ó falar das metáforas visuais.

As veces hai globos (case sempre son de pensamento) en que aparecen imaxes, como se se tratase dunha viñeta. Isto é porque se substitúe o texto que debería de ir pola imaxe do que se está a evocar, procedemento que proporciona unha comunicación máis directa e inmediata.

En canto ás palabras que conteñen, case sempre carecen doutra significación que non sexa a especificamente lingüística. Sen embargo, en ocasións a forma tamén pode aportar un significado. Por exemplo, unhas palabras escritas en caracteres máis grandes e grosos servirán para indica-la intensidade da expresión, mentres que outras palabras que aparezan empequenecidas dentro do globo servirannos para significar que o discurso foi diminuindo progresivamente en intensidade.

Cando hai máis dun globo dentro da viñeta é de moita importancia a súa correcta colocación (lense de esquerda a dereita e de arriba a abaixo), para evitar confusións.

3.2.- Os textos de apoio.

En ocasións, batemos nos cómics con textos que non corresponden ás palabras de ningún dos personaxes, senón que son textos que o autor do cómic introduce para que os lectores saibamos dalgún elemento da narración que, con só as imaxes, non coñeceríamos. Son os textos de apoio.

Estes textos de apoio non son, como ás veces se ten dito, a voz do narrador da historia, cunha función semellante á que tería nunha narración en terceira persoa. E non o son porque, no cómic, o narrador exerce o seu papel sobre todo a través das imaxes. O que ocorre é que, en ocasións, as imaxes non chegan. Pode ocorrer que a elipse narrativa entre viñeta e viñeta sexa moi forte e precise dun texto explicativo complementario. Ou pode ocorrer que ese texto sexa importante para facer avanzar doadamente a narración, sen ter que recorrer a artificios gráficos moi complexos.

Esa é a función dos textos de apoio: reforzan o papel do narrador, informándonos de cousas que non nos di o debuxo.

Case sempre van insertados na viñeta, encerrados nun recadro. As veces aparecen encaixonados entre viñeta e viñeta, e entón reciben o nome de cartuchos.

Estes textos de apoio tiveron, nalgúns cómics, unha función destacada, xa que a historia se contaba sobre todo a través deles, tendo a imaxe un papel menos importante. Na actualidade, a tendencia é a emprega-los textos de apoio só cando sexan imprescindibles, xa que se entende que se debe tentar dici-lo máis posible exclusivamente a través das imaxes.

3.3.- **Texto ou imaxe?: as onomatopeias.**

Unha das convencións máis orixinais da linguaxe dos cómics son as onomatopeias. E, aínda que son palabras, a verdade é que un dubida entre situalas no apartado das palabras ou no das imaxes, xa que nelas tan importante e o seu significado como a forma e o tamaño que teñan dentro da viñeta. Son, xa que logo, unha perfecta mostra desa síntese entre a linguaxe verbal e a icónica, da que falabamos anteriormente.

As onomatopeias son as palabras que se utilizan para representa-los ruídos que se producen na acción imaxinaria representada na viñeta. Ruídos que poden ser producidos por unha persoa, animal ou obxecto.

Xeralmente acostuman a representarse fóra dos globos, aínda que ás veces se coloquen dentro deles. Hai casos en que a onomatopeia pode ter tanta importancia que ocupe a meirande parte (ou todo) do espacio da viñeta. Case sempre se representa mediante unhas características formais (tamaño, cor, etc) que a fan máis salientable.

Co significado das onomatopeias pasou un proceso ben curioso. Hoxe ese significado está, dalgún xeito, universalizado, e cando lemos unha onomatopeia calquera inmediatamente asociámo-lo ruído que quere representar. Aínda que esa palabra, no noso idioma, non teña significado ningún.

Sen embargo, nun primeiro momento a meirande parte das onomatopeias, se non eran interxeccións, si tiñan un significado, xa que indicaban a acción que producía ese ruído. Pero como os cómics se desenvolveron fundamentalmente en Norteamérica e dende alí trasladaron as súas convencións a outros países, ocorreu que onomatopeias que si tiñan un significado inmediato para os lectores do inglés, pasaban a ter unha dimensión máis abstracta en países con outros idiomas.

Así, repárese en que cando nun cómic vémo-la onomatopeia SNIFF, inmediatamente pensamos no ruído que se fai cando se ole unha cousa. Pero é que en inglés o verbo to sniff é precisamente o noso ulir. E algo semellante pasa con verbos como to ring (chamar ó timbre), to knock (golpear), to smash (esmagar), to crash (estoupar), etc. Así que todas esas, e moitas outras, son palabras que no idioma orixinal indicaban un ruído a través do verbo da acción, pero que ó se trasladar a outros idiomas acabaron converténdose en palabras que nos serven unicamente para identificar un ruído, de acordo cunha convención que temos interiorizada.

O campo das onomatopeias é de moito interese e sobre el podería falarse extensamente. Algúns estudiosos teñen incluso elaborado un diccionario de

onomatopeias, aínda que se trataría sempre dun diccionario aberto, xa que son moitos os debuxantes que gustan de crea-las súas onomatopeias específicas, contribuíndo a incrementar un corpus que no fundamental todos coñecemos e entendemos.

Ademais, dalgún xeito xa forman parte da iconografía da sociedade de hoxe. Non só aparecen utilizadas na pintura (lémbrese os pintores pop dos anos 50-60: Warhol, Lietchenstein, etc, ou -en España- o Equipo Crónica) ou no cine e na televisión (a serie de **Batman** utilizábaas profusamente), senón que son un dos recursos máis empregados hoxe na linguaxe publicitaria.

4.- **Outras convencións da linguaxe dos cómics.**

Non se acaba o repertorio das imaxes e dos textos dos cómics en todo o que vimos de examinar ata agora. Hai moitos máis elementos, entre os que cabe salientar outros dous de importancia: os signos cinéticos e as metáforas visuais.

4.1.- **Os signos cinéticos.**

Nos cómics as imaxes son estáticas e, xa que logo, non hai neles movemento ningún. Como Gubern e Gasca sinalan acertadamente, "a dinamicidade narrativa dos cómics procede da continuidade seriada das súas imaxes secuenciais"(11), da montaxe das viñetas, nunha palabra.

Así, temos que os personaxes da escea representada na viñeta non se moven, como ocorre no cine, xa que non son máis que debuxos sobre un papel. E, sen embargo, dende os primeiros momentos os debuxantes sentiron a necesidade de idear unha convención gráfica que crease a ilusión de movemento dentro da viñeta. Naceron así os signos cinéticos ou liñas de movemento.

Estes signos cinéticos (case sempre liñas, rectas ou curvas) o que fan é sinala-la traxectoria da persoa ou do obxecto, favorecendo así a sensación de que se move.

Os signos cinéticos poden adoptar formas moi variadas, segundo quen sexa o debuxante. Hai, sen embargo, algunhas convencións xa moi codificadas, para indica-las diferentes características que pode te-lo movemento: lento/ rápido; traxectoria longa ou pequena, lineal ou quebrada, etc. O que non impide que algúns autores utilicen case exclusivamente as creadas por eles, como vemos nalgunhas das ilustracións.

4.2.- As metáforas visuais.

Esta interesante convención gráfica ten, como o seu nome indica, unha analoxía coas metáforas empregadas na linguaxe verbal, xa que fan a mesma función.

Dicimos que estamos diante dunha metáfora visual cando vemos empregados uns debuxos ou signos abstractos que inmediatamente nos suxiren unha acción ou un estado de animo. Estas metáforas acostuman estar dentro dun globo, que nos indica a que personaxe corresponden, aínda que tamén poden estar preto da súa cabeza. Así, nos exemplos das ilustracións, axiña vemos que os corazóns indican enamoramento, que unha bombilla encendéndose derriba da cabeza quere dicir que se tivo unha idea orixinal, que os sapos, culebras, caveiras e signos do alfabeto chino ou árabe queren dicir tacos e palabras malsoantes, que unha serra partindo un tronco de árbore quere dicir que se está nun sono profundo, etc. Todas elas son algunhas das metáforas visuais máis utilizadas.

Como se ve, estas metáforas proceden en moitas ocasións das escritas: "ter unha idea luminosa", "durmir como un tronco", "botaba sapos e culebras", "velas estrelas",... Noutras ocasións son creación específica da linguaxe dos cómics.

5.- A montaxe das viñetas.

Xa fixemos referencia ó fundamental das imaxes e dos textos que podemos atopar dentro das viñetas. Correspóndenos agora falar da montaxe destas viñetas dentro do conxunto da tira ou da plana (páxina). E o primeiro que hai que salientar é o formato do soporte que utiliza o cómic: a tira ou a plana; e a utilización dunha ou doutra permitirá unhas diferentes posibilidades de montaxe das viñetas: moi restrinxida, no caso das tiras, e con múltiples e variadas posibilidades, no caso da plana.

Formalmente, as viñetas case sempre están separadas entre si por unha liña ou por unha tira branca, que serve para aillalas unhas das outras. O mesmo tempo, a súa contigüidade espacial é a que nos sinala o avance secuencial da narración. Porque as viñetas, o mesmo que a escrita, lense de esquerda a dereita e de arriba a abaixo(12).

Anteriormente xa vimos que cada viñeta representa un instante durativo da narración. E que entre unha viñeta e a seguinte se produce un salto, unha elipse narrativa (espacial, temporal ou espacio-temporal), que pode ser mínima ou pode ser moi ampla, sendo necesario ás veces recorrer á utilización de textos de apoio para facela máis intelixible e que o lector non se sinta desconcertado.

Pero as viñetas non van unhas a continuación de outras, sen máis. As viñetas agrúpanse en secuencias, analogamente ó que sucede no cine cos planos, entendendo por secuencia aquel conxunto de viñetas que, entre todas, representan unha determinada escea.

Os procedementos utilizados polos autores de cómics para "enganchar" unhas viñetas coas outras e proporciona-la necesaria sensación de contigüidade narrativa son múltiples e, en ocasións, moi elaborados. Moitos deles están emparentados co cine, e así cabe falar de raccords, fundidos, travellings, flash-backs, zooms, etc. Deles temos algunhas mostras nas ilustracións destas páxinas.

Un caso de montaxe que merece unha especial atención é a montaxe analítica, que non é propiamente secuencial. Consiste, esencialmente, como vemos no exemplo, en coller diversos elementos dunha acción que moi ben podería ser representada mediante un plano xeral ou enteiro, nunha soa viñeta, e representar cada elemento, cada fragmento, nunha viñeta. Obtéñense así unha serie de pequenas viñetas que, cada unha por si soa arroxa unha información incompleta, pero que contempladas todas xuntas polo lector, permiten que este reconstrúa a escea na súa totalidade.

Hai que dicir que esta montaxe analítica só se emprega esporadicamente, e para iso sempre dentro dunha historia narrada secuencialmente. Coa montaxe analítica conséguese que os lectores nos paremos máis na lectura desa acción, xa que tanto a propia disposición formal das mesmas como os contidos incompletos de cada unha delas, nos obrigan a un esforzo de análise e posterior síntese.

Orson Welles dicía que onde realmente se facían as película era na sala de montaxe. Algo parecido se pode dicir dos cómics, xa que a montaxe é, con moito, o elemento esencial que nos permite falar dunha historia ben ou mal contada. Está en estreita ligazón cunha axeitada secuenciación previa, e sempre evitará o ser reiterativa (sinal de que sobran viñetas) ou excesivamente elíptica (sinal de que faltan viñetas).

IV.- A IDEOLOXIA DOS COMICS.

I.- ¿Teñen os cómics ideoloxía?

O primeiro que hai que se preguntar, cando se fala da compoñente ideolóxica dos cómics, é se existe esa ideoloxía e se paga a pena deterse na súa análise. A resposta é contundentemente afirmativa, pero interesa deterse na pertinencia da pregunta, xa que o primeiro perigo é o considerar que nos cómics non ten importancia o aspecto ideolóxico, porque se trataría (segundo ese razonamento) duns produtos culturais feitos para o lecer e a evasión e, xa que logo, algo banal e ben alonxado de toda ideoloxía.

É ben doado demostra-lo contrario, como veremos nas páxinas que seguen. Pero o certo é que este perigo de consideralos desideoloxizados existe, o mesmo que pasa con certos programas televisivos, como os telefilmes, ou con revistas aparentemente superficiais, como poden ser algunhas das chamadas "femininas".

O perigo desta postura acrítica diante dos cómics é ben evidente. Cando se len estase coa garda baixada, xa que se consideran puro entretenimento. Iso fai que ideoloxía presente nos mesmos (ás veces explícita, pero as máis das veces implícita) faga mella nos lectores, que están indefensos diante dela.

Por outra banda, este considera-los cómics dun xeito desideoloxizado ten en España unha consideración engadida. Porque aquí se asociaron sempre os cómics co público infantil, co cal gozaron da consideración xeral a tódolos produtos destinados ós nenos: son cousas sen importancia, banais, que só valen para a diversión e para pasa-lo tempo. Cando, en realidade, sabemos que os produtos infantís son quizais os menos inocentes, aínda que todo discorra dun xeito case subliminal.

Debaixo de calquera cómic hai unha ideoloxía. Como a hai por tras dun telefilme, dunha canción comercial ou dun spot publicitario. Cando a carga ideolóxica é evidente é cando resulta menos perigosa, porque somos inmediatamente conscientes dela. Resulta ben máis perigosa cando esa ideoloxía se manifesta dun xeito máis difuso, en detalles ocultos ou aparentemente secundarios e sen importancia, que nos son presentados como "naturais". De aí a importancia de proceder a unha análise dos elementos ideolóxicos dos cómics, de maneira que sexamos conscientes, ó tempo que lémo-la historia, de súa presenza e da necesidade da súa análise crítica.

Esta análise ideolóxica dos cómics xa ten no seu haber, por outra banda, interesantes traballos que avalan o seu acerto.(13) Non é a miña intención facer aquí nada semellante (aínda que sería de interese axustarlle as contas a algúns dos heroes da nosa infancia, como **O Capitán Trueno, Superman** ou **Mortadelo e Filemón**), xa que excedería con moito os límites deste traballo.

2.- O papel da censura.

E un dos primeiros temas que hai que abordar é o papel da censura, xa que nos axudará a entender un pouco máis todo o relacionado coas compoñentes ideolóxicas dos cómics. Censura que pode ser de dous tipos: por unha banda, a oficial ou legal; por outra, a censura comercial, a que di basearse nas "leis do mercado".

No que se refire á censura oficial, hai que dicir que esta sempre estivo presente na evolución dos cómics. Se nos fixamos no que ocorreu en EE. UU. vemos que case dende os primeiros tempos estiveron sometidos a atrancos ideolóxicos. Nun primeiro momento por parte das Axencias (Syndicates), que pretendían coloca-los productos no meirande número de xornais do país, o que obrigaba a que non houbera aristas ideolóxicas de ningún tipo, que poderían frea-lo espallamento da serie. Pero quizais o meirande control do contido dos cómics se deu despois da Segunda Guerra Mundial, como xa se sinalou máis atrás. Iso impediu que prosperasen enfoques ideoloxicamente diferentes, como os da EC Comics, que era capaz de ofrecer productos que hoxe se nos antollan insólitos, como o excelente **Os patriotas**, de Jack Davis e Al Fieldstein(14).

En España, ó se dirixi-los comics case en exclusiva a un público infantil, este control censor estivo moi ecentuado dende o primeiro momento. As revistas infantís anteriores á década dos trinta era extremadamente conservadoras, cunha grande carga de didactismo e moralina. A orientación cambiou nos anos da República e, sobre todo, nos da Guerra Civil, que propiciaron un cómic explícita e fortemente ideoloxizado, tanto no bando republicano como no "nacional"(15).

Os anos da postguerra, logo da victoria das forzas de Franco e a implantación do réxime dictatorial, supuxeron un reforzamento do control ideolóxico, que non desaparecería ata os primeiros anos setenta. Foron anos en que os cómics gozaron de grande popularidade e, aínda que en teoría ían dirixidos ós nenos, o certo é que os maiores tamén os lían con moito interese. Como sinala Vázquez de Parga(16), "a súa incidencia sociolóxica foi extraordinaria, constituíndo a súa inmensa aceptación un deses estraños fenómenos sociais que é preciso estudar en profundidade para chegar á súa perfecta comprensión." E tanto os cómics de

humor como os de aventuras tiveron que se desenvolver entre serios atrancos que afectaban tanto á forma como ós temas.

O caso máis interesante probablemente sexa o dos cómics de humor. Foron anos nos que apareceron personaxes que aínda hoxe seguen sendo populares e que xa forman parte da nosa educación sentimental: **Zipi y Zape**, **Carpanta**, **La familia Ulises**, **Las hermanas Gilda**, **Doña Urraca**... E os seus creadores o que facían era reflexa-la realidade dun xeito esperpéntico, devolvéndonos ós lectores unha visión aceda e humorística da vida da España da postguerra. Iso era excesivamente forte, e provocou os recortes censores, que obrigaron, por exemplo, a atemperalo sadismo presente nas relacións nenos/adultos, en **Zipi y Zape**; a facer menos cruel a fame de **Carpanta**; a controla-los impulsos matrimoniais das solteironas **Hermanas Gilda**, etc. E iso non conseguiu evitar que eses cómics, case todos da autoría dos homes da "escuela Bruguera"(17), sexan hoxe un acertado e estremecedor documento sociolóxico da época, dotados de ben máis interese e autenticidade que outros produtos culturais (novelas, películas) aparentemente máis "importantes". Un bo exemplo disto é o acedo relato "Hoy, albóndigas", que se pode ver na ilustración.

Os cómics de aventuras tampouco se libraron desa censura que, en moitos casos, estaba perfectamente interiorizada polos autores. Lembremos personaxes como **Roberto Alcázar y Pedrín** (que, por exemplo, non dubidan en lle aplicar a un dos "malos" os dous fíos dun cable da corrente, para obrigalo a confesar), **El Guerrero del Antifaz** (que atravesaba muros a esgalla en cada aventura) ou, xa máis recentemente, **El Capitán Trueno** (heroe formalmente máis democrático e progresista, pero sobre o que tamén habería moito que falar). De calquera xeito, ese sadismo e esa violencia que se atopaba nas súas páxinas axiña tivo que se atemperar. En 1962 dictáronse unhas normas que regulaban o que non podía ocorrer nos cómics, xa que sería malo para os seus inocentes lectores. Dende aquela os nosos heroes fixéronse máis bos e xa deixamos de lles ve-las mans suxas, xa que de alí en diante tódolos malos habían morrer por circunstancias ben estrañas, pero nunca máis a mans dos protagonistas.

Un caso especial é o do cómic "feminino", dirixido especialmente ás nenas, e que tiña unhas constantes temáticas e formais ben definidas. As mulleres que hoxe son adultas tiveron unha boa parte da súa educación sentimental en coleccións como **Florita**, **Azucena**, **Rosas Blancas** ou **Claro de Luna** e, como moi ben sinalan Carmen Martín Gaité(18) e Juan Antonio Ramírez(19), o seu papel ideolóxico foi determinante.

Todo isto rematou coa morte de Franco, en 1975, e a implantación dun réxime democrático, que posibilitou a aparición dun cómic diferente, tanto o dirixido

ós adultos como o dirixido ós nenos, con prantexamentos máis ambiciosos tematicos e formalmente, unha parte do cal segue presente na actualidade.

Pero, en chegando aquí, é interesante deternos a analizar un pouco a outra forma de censura á que faciamos referencia: a censura "do mercado", a que se basea en (aparentes) cuestións comerciais para impedi-la difusión dun cómic diferente. Velaquí algúns exemplos disto:

Nos primeiros anos setenta houbo en España varios intentos de crear unha revista de cómics infantís que fose diferente, que se arredase dos cánones temáticos e formais definidos por Bruguera, editorial que daquela tiña o monopolio. Naceu así **El Acordeón**, que só durou dous anos. Era unha revista excelente, que aínda hoxe produce abraio, e que desapareceu por non acadar a difusión necesaria para se manter. O motivo fundamental estivo na deficiente distribución (con tódalas canles controladas por Bruguera), que fixo que non puidese chegar a ser coñecida por pais e educadores, os que a podían recomendar. Algo semellante pasou coa nosa **Vagalume**, imprescindible tentativa de conseguir unha revista infantil galega. **Vagalume** desapareceu ós dous anos, xusto ás portas da autonomía, ó non poder acadalo número de dez mil lectores, necesarios para a súa supervivencia.

E o mesmo pasou con algunhas moi interesantes revistas de cómics para adultos que apareceron logo da morte de Franco, como a magnífica **Bang!-Troya** ou, xa máis adiante, **Butifarra** ou **Rambla**. Eran revistas que ofrecían un cómic con contidos diferentes, con historias que non invitaban á evasión, senón que facían pensar, e con propostas gráficas de calidade. Non chegaron a durar moito tempo, porque as tiradas non eran suficientes. Mentres, os aficionados asistiamos abraiados á proliferación de revistas que baseaban o seu atractivo na abundancia de contidos eróticos e/ou pornográficos, que hoxe, en unión das de superheroes, son as que copan o espazo nos quioscos. ¿Obedece iso só ás aparentemente inocentes "leis do mercado"? Aparentemente si, pero resulta obvio que hai algo máis(20)

Na miña opinión é un xeito de censura, moito máis subtil e difuso, que serve para ir consolidando o consumo dun certo tipo de produtos e facendo desaparecer outros que, dalgún xeito, poden resultar incómodos. Sen esquecer, obviamente, que todo iso está moi relacionado coa progresiva desideoloxización da sociedade, e a conseguinte banalización dos medios de masas.(21)

3.- Para unha análise ideolóxica dos cómics.

Aceptado que os cómics son tamén portadores de ideoloxía, o mesmo que calquera dos outros medios de masas, cómpre sinalalos vieiros en que máis claramente se concretan esas compoñentes ideolóxicas. E, aínda correndo o risco de restrinxir a riqueza dunha análise que necesariamente ten que ser múltiple, eu escollería tres vieiros: o estudio dos personaxes, o estudio da

historia que se nos conta, con especial atención ós seus rasgos funcionais básicos, e o estudo do código de valores que subxace por baixo da historia e que se pode manifestar en múltiples detalles secundarios: a ambientación, os encadres utilizados, a definición gráfica dos personaxes, etc.

3.1.- **O estudio dos personaxes.**

Hai que facer aquí unha distinción importante, xa que nos cómics batemos con dous tipos de personaxes: aqueles que son específicos dunha historia concreta, como o poderían ser dunha novela, e aqueles que se repiten aventura tras aventura, configurándose como protagonistas dunha serie de cómics, que se identifica precisamente non polo título das aventuras, senón polo personaxe mesmo. É o caso, por poñer exemplos ben dispares, de **Mortadelo y Filemón**, **Corto Maltese**, **O Capitán América** ou **Mickey Mouse**.

Estes personaxes adoitan ter unhas características e uns comportamentos ben definidos, son heroes "dunha peza", o que permite que sexan doadamente identificables polos lectores, favorecendo así o proceso de identificación personaxe-lector. Dalgún xeito establécese unha familiaridade, que se reforza en cada nova aventura. Nós recoñecemos-lo personaxe, co cal tampouco precisamos que se gasten páxinas en nolo presentar, e a lectura da aventura (tamén moitas veces cunha estrutura reiterativa, como veremos logo) o único que fai e reforzar ese recoñecemento.

Todo isto fai que se poida considerar a estes personaxes como "tipos", paradigmas dunha certa forma de ser e de se comportar. E, en consecuencia, resulta doado averiguar cales son os rasgos contituíntes dese personaxe e facer abstracción deles. Xustamente o resultado desa abstracción será un conxunto de rasgos ideolóxicos: a armazón que define o noso heroe e que xustifica a súa forma de se comportar.

Por poñer un exemplo, se collémo-lo heroe emblemático dos que temos agora arredor de corenta anos, **O Capitán Trueno**(22), resulta ben doado aillar eses rasgos definatorios: a Españolidade (un dos seus berros, nos primeiros cadernos, era Santiago y tierra España), o Valor, a Intelixencia, a Beleza física, a Forza física, a Xenerosidade (traducida en axuda desinteresada ós oprimidos), a Castidade (Sigrid é o seu amor platónico e lonxano), etc. O que nos permite delimitar con xusteza cal era o tipo de heroe que se nos propuña e cales son as súas diferencias con outros heroes anteriores (como **El Guerrero del Antifaz**) ou posteriores (como **Corto Maltese**). Se a iso se lle engade a definición das características dos outros personaxes secundarios fixos (Goliath, Crispín e Sigrid, no noso exemplo), e as interrelacións entre eles, comprenderanse axiña as posibilidades que esta análise encerra de cara á descuberta da ideoloxía subxacente na aventura.

3.2.- O estudo da historia que se conta:

Aplicando aquí a mesma distinción que no caso anterior, hai que diferenciar entre aqueles cómics nos que a historia que se conta ten un carácter único, e aquel outros nos que a historia forma parte dun conxunto no que tódolos elementos teñen unhas características semellantes, unha estrutura reiterativa. Este último caso prodúcese, naturalmente, case sempre que se trata de historias de personaxe fixo.

No primeiro caso, o das historias de carácter único, o estudo da mesma faise por calquera dos procedementos que se utilizan para analizar unha novela ou unha película. A carga ideolóxica aparecerá explícita ó analiza-lo argumento e o seu desenvolvemento.

Moito máis interese ten o segundo caso, o das historias que responden a unha estrutura fixada previamente e que se repite unha e outra vez, sempre con variantes superficiais que non alteran o esquema de fondo. Claro que este procedemento non é específico dos cómics. Tamén o utilizan moitas series de televisión (ver un episodio de, por exemplo, **Corrupción en Miami** supón, dalgún xeito, "ver" tódolos episodios da serie, xa que estes se adaptan sempre á mesma estrutura narrativa. E o mesmo sucede con algunhas mostras das literaturas de quiosco, como as novelas "do oeste", as "de amor" ou incluso algunhas mostras de novela "negra".

Nun traballo sobre os telefilmes(23), pero que é perfectamente aplicable a este tipo de cómics, dicíase o seguinte: "*O telefilme baséase na solidez, no increbante dunhas repeticións que non só o fan posible, senón que tamén garantizan a súa invulnerabilidade. Referímonos xa, no abano de fórmulas de ambigüidade que é o telefilme, a ese "dar voltas sobre o mesmo" que é cada novo episodio dunha determinada serie, ata o punto de que é sempre idéntico. Pois ben, esa repetitividade garantiza a súa supervivencia, en canto unha mensaxe como a proposta non é tanto unha información de algo que non se sabe como o lembra-lo que, aínda que non se saiba, ninguén debe esquecer.*"

E aí temos xustamente a clave para a análise destas historias. Se sempre se repiten, xa que responden a variacións sobre unha estrutura prefixada, o camiño a seguir será o aillar xustamente esa estrutura, buscando as pezas dese puzzle circular que é a historia en cuestión. Buscando, en resume, os seus rasgos funcionais básicos, por utiliza-la terminoloxía utilizada por V. Propp na súa análise da estrutura dos contos maravillosos.(24) Cos rasgos funcionais aillados, será ben doado descubri-los eixes ideolóxicos que sustentan a aventura.

3.3.- **O estudio do código de valores.**

Este terceiro apartado é a consecuencia lóxica dos dous anteriores, que nos serven en bandexa os elementos precisos para entrarmos neste. Porque resulta evidente que logo de estudia-los personaxes e o seu comportamento, e logo de ailla-los elementos que configuran a historia que se nos conta, estaremos en disposición de facer explícito o código de valores que subxace no fondo do cómic. Ou sexa, dos elementos esenciais da ideoloxía que transmite.

E, aínda a risco de ser inxusto, xa que hoxe o abano de cómics é moi amplo é resulta moi difícil xeralizar, nos de meirande aceptación comercial non é estraño atopar constantes que se repiten unha e outra vez, entre as que cabe sinalar:

- **o maniqueismo**, cunha visión simplista que divide as persoas en boas e malas, coa agravante de que en moitos casos esta cualidade moral ten un reflexo na caracterización física (bondade = personaxes fermosos; maldade = personaxes feos).

- **o sadismo**, presente sobre todo en moitos cómics infantís, dende **Mortadelo y Filemón** ata **Tom e Jerry**. Peleas, golpes, trampas arteiras, porrazos, caídas, etc, marcan o desenvolvemento dunha acción que basea a súa comicidade xusto nesta cadea de agresións.

- **o individualismo** e a exaltación da **forza física**, consecuencia directa do tipo de personaxes que se promocionan.

- **o machismo**, desgraciadamente cada vez máis acentuado. Antes o home ocupaba o rol protagonista da historia e a muller adoptaba unha posición subordinada e pasiva. Agora, a tendencia é a que a muller teña un papel (aparentemente) máis importante na historia, pero as máis das veces iso só é un pretexto para mostrala ben lixeira de roupa, facéndolle xogar un papel erótico (case nunca xustificado) que non responde máis que ós gustos machistas dos lectores.

- **a defensa de Lei e a Orde**, entendendo por Lei e Orde as establecidas, sen se cuestionar nunca a súa bondade. O caso paradigmático é o de Supermán nas súas historias clásicas, onde utiliza os seus poderes unicamente para defende-la propiedade privada e para organizar festas benéficas para os necesitados.

De calquera xeito, hai que dicir que nestas dúas últimas décadas asistimos ó nacemento e consolidación doutro tipo de cómics, que se asenta nun código de valores diferente e que foxe dos heroes dunha peza, inalcanzables, propoñendo

unha tipoloxía de personaxes máis achegada a nós, con tódalas grandezas e tódalas miserias da xente corrente.(25)

Personaxes como **Corto Maltese**, **Alack Sinner** ou **Giuseppe Bergmann** que, en moitos casos, o único que fan é servir de fío conductor ou de espello flaubertiano, permitíndonos contemplar unha imaxe que é copia fiel da realidade múltiple en que vivimos.

NOTAS

1. .- Cómpre matizar que, cando dicimos que son medios narrativos, queremos dicir que son fundamentalmente narrativos. Pero tamén podemos falar dun cómic ensaístico, poético, descritivo, etc, aínda que teña un carácter minoritario e experimental.

2. .- E podendo chegar a non aparecer, como ocorre en tantas e tantas páxinas de cómic. Isto é importante sinalalo, para romper coa creencia de que quen narra é a palabra e que a imaxe só serve de ilustración complementaria.

3. .- O precedente inmediato dos cómics foron as narracións ilustradas, que contaban unha historia a través de imaxes acompañadas dos correspondentes textos. Estas narracións ilustradas tiveron unha grande popularidade en Europa, sobre todo en revistas satíricas e infantís (véxase A. Martín: Historia del comic español).

4. .- As primeiras revistas de cómics (comic books), que recopilaban os aparecidos previamente nos xornais, non apareceron ata os anos trinta, e para iso ligadas ás campañas publicitarias de determinadas empresas comerciais.

5. .- O de emisor único non hai que enténdelo en sentido literal. Un xornal, por exemplo, fano moitas persoas. Sen embargo, a efectos prácticos, é coma se unha soa persoa -quen manda e decide no xornal (ou sexa, quen ten o poder económico) fose o emisor.

6. .- Aínda que o cine non puidese facer un uso pleno da palabra ata o advenemento do sonoro (a primeira película sonora, **O cantante de jazz**, e de 1927).

7. .- Con datos tan significativos como a introducción do estudio do cómic na Universidade, sobre todo na Autónoma de Barcelona; o estudio da historia do cómic integrado dentro do conxunto das artes, en Historia del Arte.COU (Edit. Anaya), a proliferación de Xornadas adicadas á análise artística e sociolóxica dos cómics, etc.

8. .- Unha viñeta non é unha instantánea da historia, como se fose un fotograma dunha película, no que está definido un espacio pero non un tempo. Na viñeta está representada unha acción que dura un tempo (pénsese nunha viñeta na que estean dúas persoas conversando), que pode ser máis ou menos curto. Por iso se ten dito (Román Gubern) que unha viñeta representa un "instante durativo".

9. .- Juan Acevedo: **Para hacer historietas**. Edit. popular, 1981.

10. .- Repárese en que o que non se representa é a parte do corpo comprendida entre os xeonllos e os pés, xa que case sempre é irrelevante para a comprensión e o desenvolvemento da narración.

11. .- Luis Gasca/Román Gubern: **El discurso del comic**. Cátedra, 1988.

12. .- Dependendo da montaxe das viñetas dentro da páxina, ás veces non é moi doado sabe-la orde da lectura das mesmas. Recórrase entón a algunha convención gráfica, sendo a máis habitual a utilización de pequenas frechas ou de números que nos indican a orde de lectura correcta.

13. .- Lembremos, por citar algúns dos máis coñecidos, os ensaios contidos en **Apocalípticos e integrados diante da cultura de masas**, de Umberto Eco; o magnífico **O cómic feminino en España**, de J. A. Ramírez; o corrosivo **Para le-lo Pato Donald**, de Dorfman e Mattelart, etc.

14. .- Reproducido en **Comics. Clásicos y modernos**. EL PAIS, 1988.

15. .- Resulta exemplar a consulta da **Historia del comic español. 1875-1939**, de Antonio Martín. Edit. Gustavo Gili, 1978.

16. .- Salvador Vázquez de Parga: **Los comics del franquismo**. Planeta, 1980.

17. .- A Editorial Bruguera foi a que, dende os anos corenta ata os setenta, case monopolizou o mercado do cómic en España.

18. .- Carmen Martín Gaité: **Usos amorosos en la postguerra española**. Edit. Anagrama, 1986.

19. .- Juan Antonio Ramírez: **El comic femenino en España**. Edit. Cuadernos para el Diálogo, 1975.

20. .- É un fenómeno, salvando as distancias, semellante ó que pasa co cine. Nas nosas pantallas estréanse con prontitude tódolos filmes de procedencia USA, por banais que sexan. Mentres, filmes de interese doutros países, incluso os cercanos como Francia e Italia, non chegan nunca ata nós.

21. .- O exemplo máis claro disto poden se-las revistas de información xeral (semanais e mensuais), que cada vez experimentan un meirande proceso de banalización, de xeito que xa resulta difícil distinguilas da chamada "prensa do corazón".

22. .- As aventuras de **O Capitán Trueno** séguense a reeditar na actualidade, o que é unha boa proba da persistencia do seu éxito. Anúnciase ademais a publicación doutra nova serie de aventuras do personaxe, realizada dende a perspectiva dos tempos actuais, e está en proxecto a realización dunha película sobre o mesmo.

23. .- Cosme Arnaiz: **La estructura del telefilm**. Cuadernos para el diálogo. Extra XXXI, "La Televisión". Xullo, 1972.

24. .- Vladimir Propp: **Morfoloxía do conto** (versión castelá na editorial Fundamentos, 1971).

25. .- Cousa que afecta incluso ós tradicionais cómics de superheroes, como é o caso de **Spiderman**, un superheroe que entre pelea e pelea con monstros e malfeitores, ten que atender ós seus problemas cotiás: cuidar da súa tía May, que está enferma e quedou ó seu

coidado; preocuparse de conseguir los cartos necesarios para vivir (na súa personalidade normal é fotógrafo free-lance), lamenta--la súa mala sorte coas rapazas (liga máis ben pouco), etc.

ANEXO I. UNHA OLLADA O COMIC GALEGO.

Falar do cómic galego é falar das súas dificultades para existir, xa que a súa historia é a dunha dobre marxinación. Por unha banda, o cómic sofre -o mesmo que os outros produtos culturais, sobre todo os que precisan dunha infraestrutura industrial- as consecuencias da anormal situación lingüística e cultural do noso país. Cunha lingua socialmente minusvalorada e cunha oficialización máis retórica que real, cunha escola que está ben lonxe de asentala súa bases na lingua e cultura propias, cunha poboación que foi educada nun contexto alleo, cando non contrario, á súa lingua, cuns medios de comunicación -sobre todo os escritos- que refugan o emprego da lingua propia... ¿Como se pode agardar que medre e se desenvolva unha industria cultural forte, condición indispensable para que os produtos culturais -o cómic entre eles- superen o estadio de cultura de resistencia?

A cousa non é nada doada, e se a iso se lle engade o tradicional reparo que, dende sempre, se lle tivo ó cómic, considerándoo como un subproduto cultural, menos importante que as manifestacións "serias" da cultura, comprenderase que hai razóns de abondo que expliquen a situación actual.

Porque, ¿que posibilidades teñen hoxe as persoas que, dende o noso contexto cultural, escollan o cómic como medio de expresión? É evidente que moi poucas, xa que non existen as canles para a difusión das súas creacións: os xornais non publican tiras de autores galegos, non hai unha revista específica de cómics (nin infantil, nin xuvenil, nin para adultos) que vaia máis alá dunhas tiradas e dunha distribución minoritarias, e tampouco hai dende as editoriais o ofrecemento dunha colección de álbumes de cómics que acollese tanto traducións como creacións dos autores galegos.

E, sen embargo, autores hainos, e mesmo algúns dunha calidade excepcional, como é o caso de Miguelanxo Prado. Pero ou ben publican os seus traballos no contexto da cultura en castelán (Miguelanxo Prado, Suso Peña, Das Pastoras), o que lles facilita a súa difusión posterior noutros países, ou ben se adican a outros mesteres máis productivos, relacionados tamén coa ilustración e a industria cultural, (Pepe Barro, Xosé Díaz, Fausto, Chichi Campos, etc), aínda que haxa o caso singular de Xaquín Marín que, mercede ás súas colaboracións na prensa, vai conseguindo unha certa continuidade na súa obra.

Unha ollada á moi breve historia do cómic galego permite entender mellor os periódicos esforzos por saír á luz, frustrados sempre por esa ausencia dunha industria cultural que faga posible a existencia de canles estables. Logo dos acontecementos sociais dos anos 68-69 empezan a aparecer os primeiros intentos de traballar en serio este novo medio de expresión. Xaquín Marín e Reimundo Patiño inician o seu labor, publicando X. Marín algúns dos seus traballos na desaparecida revista Chan, e Reimundo Patiño explora as posibilidades expresivas do medio, acadando resultados tan complexos e

fascinantes como o seu *O home que falaba vegliota*, editado en enormes viñetas serigrafiadas.

Nos primeiros anos setenta tamén comezan a traballa-los compoñentes do que se chamaría Grupo de Cómics de O Castro (Chichi Campos, Xosé Díaz, Lois C. Esperante), que fan unha sonada exposición dos seus traballos na Escola de Maxisterio de A Coruña, exposición que logo levarían a outros sitios de Galicia. Tratábase dun cómic a cabalo entre o underground e a experimentación formal, do que se publicaría unha selección nunha revista que se chamou *A Cova das Choias*, editada en Suíza e da que só saíu un número.

A morte de Franco e os anos de efervescencia posteriores trouxeron consigo diversos intentos máis. Apareceu a revista infantil *Vagalume* (en xaneiro do 75), na que se publicaron os primeiros traballos dunha xeración de autores (Oitabén, Xiraldez, Gonzalo Navaza, Saavedra Pita, etc) que non puido ter continuidade por falta de canles. Xa un ano antes, no suplemento infantil *Axóuxere*, do xornal "La Región", Paco Martín, Ulises Sarry e Xan Balboa elaboraran, entre outros materiais, unha serie de cómics cun carácter de continuidade.

Apareceron tamén os primeiro álbumes: *Dous viaxes*, de Xaquín Marín e Reimundo Patiño e Gaspariño (1 e 2), de Xaquín Marín, que tamén publicou a historia longa *Ratas*, nunha editorial castelá. E ata hai intentos de face-lo primeiro fanzine cunha certa calidade, como foi *Xofre*. *Historieta galega*, con tres nomes a reter (Miguel Angel Prado, Fran Jaraba e Xoán C. López Domínguez). Asimesmo, algúns xornais e revistas publican diferentes tiras: *Caitano* (en "Teima"), *Lixandre* (en "El Ideal Gallego"), *Historias de esmagados e Don Augusto*, as catro de Xaquín Marín; *Os homes da pedra* (en "La Voz de Galicia"), de Miguel Anxo Prado e Tino Fdez. Maceiras; *Sabeliña* (en "A Nosa Terra"), de Xosé Lois, *O silueta* (en "A Nosa Terra") de Anxo Baranga, etc.

Salientable é tamén o intento da Asociación Cultural "O Facho", de A Coruña, que promoveu en 1979 un "Concurso de Cómics en galego", coas miras de conseguir uns resultados semellantes ós acadados cos seus concursos de contos infantís e de textos teatrais. O concurso produciu unha boa colleita de cómics, con nomes como os de Siro, Fran Jaraba, Xoán C. López Domínguez e outros. Pero unha vez máis se constatou a dificultade dunha iniciativa deste xeito, pola inexistencia dunha canle para a publicación dos traballos e o empeño non tivo continuidade.

Nos anos oitenta o cómic en galego seguiu a se desenvolver nuns niveis semellantes. Hai algúns feitos aillados, como a aparición dalgunhas revistas de carácter marxinal, como *Valiumdez*, *A Ameixa Cacofónica* ou a recente *Das Capital*. Ou o traballo desenvolvido pola xente que levaba o suplemento "O Pizarrín", de "Faro de Vigo", no que colaboraron autores de interese, como Evaristo Pereira ou Pepe Carreiro, e se publicaron cousas moi estimables,

algunhas das cales se editaron posteriormente en álbum (a serie Os homes do fin do mundo, de Bofill e Xesús Franco, da que apareceron tres álbumes). Ou a publicación dalgúns álbumes: Dos pés á testa, no que Xaquín Marín facía unha escolma antolóxica do seu labor; Os viaxeiros do tempo, de Urbano Fra e Fausto Isorna; Castela, de Siro, Mazaira e Cubeiro. Algunhas publicacións de carácter didáctico, entre as que hai que salienta-lo álbum A nosa cultura, obra do grupo catalán Nono Art. E diversas producións, sempre esporádicas, que foron aparecendo en revistas (Tintiman, La Naval, Luzes de Galicia, etc) e nalgúns libros de carácter escolar (de texto, de lecturas). Moi pouca cousa.

Todo o dito revela non a pouquedade do noso cómic, senón a da nosa industria cultural. Porque o interese existente polo cómic é evidente e hoxe, por exemplo, está plenamente introducido como ferramenta didáctica nas escolas . Convócanse concursos, como os da Casa da Xuventude de Ourense e o da Asociación Cultural "Medulio", de Ferrol, e proliferan diferentes mostras, como a recente (agosto, 89) "Cine e Historieta galega"(encadrada en "Xociviga"). Pero os atrancos de fondo que impiden un despegue real seguen sendo os mesmos.

O eido das traducións, que podería contribuír á creación dun certo mercado para o cómic galego, é tamén moi escaso. Só se pode sinala-la publicación na nosa lingua da serie As aventuras de Tintín, a famosa creación do belga Hergé, feita pola catalana Editorial Juventud. Anos antes, dende unha librería coruñesa, promovérase a edición en galego das aventuras de Asterix, o galo, dos franceses Goscinny e Uderzo, pero as deficientes traducións invalidaran parcialmente o resultado.

E o futuro non ten trazas de ser mellor. Non hai unha axuda institucional e dende as Editoriais non se sente a necesidade de abrir unha nova frente de publicacións, que permitise a edición de cómics en galego, aínda que se limitase ós de en branco e negro, tanto de materiais traducidos como de autores de aquí. É imprescindible unha revista de cómic infantil, que podería servir ademais para consolida-lo espallamento do galego, e que precisaría -alomenos nuns primeiros tempos- da imprescindible axuda institucional.

Todo o dito no párrafo anterior sería ben doado de conseguir, a pouco que houberse vontade de facelo. Pero parece evidente que teñen que cambiar algunhas cousas, no plano político e social, para que iso sexa posible. Agardemos que sexa así, porque a cultura galega non se pode permiti-lo luxo de estar de costas a un medio con tantas posibilidades creativas e de futuro.

ANEXO 2: OS CÓMICS DO MERCADO

Pretendo, neste breve anexo, facer un comentario sobre os cómics que hoxe se poden atopar no mercado (polo que as referencias serán case exclusivamente de material editado en castelán, aínda que sexa de procedencia estranxeira). No que se refire ós álbumes, case todos se poden atopar tamén en Portugal, en edicións moi cuidadas, coa vantaxe engadida de ser a un prezo significativamente inferior.

Os cómics, normalmente, distribúense a través dos quioscos de prensa, aínda que se se trata de álbumes será máis habitual atopalos nas librerías. Nunha primeira aproximación, poderíamos distinguir entre cadernos (o equivalente dos comic-books americanos), revistas e álbumes.

Os que chamo cadernos, que son os máis abundantes, teñen un tamaño máis pequeno (26x18 cm), escaso número de páxinas (case sempre 36) e soen se-los máis baratos. Tematicamente a variación é moi pouca, xa que acostuman ser ou ben de humor (adicados a un público infantil) ou ben de aventuras (predominando as de superheroes).

Nos adicados ó público infantil hai unha diversidade só aparente. En realidade, poderíamos dicir que son de tres clases: por unha banda, unha serie de produtos de carácter efímero que explotan o éxito das series infantís de televisión; por outra, os produtos que seguen a liña Walt Disney (Pato Donald, Tom y Jerry, etc); finalmente, os produtos procedentes dos autores que antano publicaban na case monopolística Bruguera, agora publicados (moitas veces non son máis que reedicións de material antigo) por Ediciones B. Aí están os personaxes da nosa infancia (Mortadelo y Filemón, Zipi y Zape, etc), aínda que está claro que as cousas xa non son o que eran e moitos deles perderon a carga corrosiva e anovadora que tiñan (case sempre por esixencias comerciais). Así e todo, algúns traballos, como os de Ibáñez (sobre todo I3, Rúa del Percebe) e Vázquez (en especial Anacleto, agente secreto) seguen conservando interese. A carón deles aparecen algúns novos personaxes, como Chicha, Tato y Clodoveo, de Ibáñez (na revista Guai!) ou Superlópez, de Jan, que paga a pena ler.

No que se refire ós cadernos de aventuras, o mercado está dominado polos superheroes de procedencia norteamericana: Superman, Batman, Capitán América, Spiderman, Os catro fantásticos, Conan... e un repertorio inacabable, porque hoxe hai unha auténtica inflación de superheroes e non hai mes en que nos aparezan dous ou tres máis. Así e todo, e sen esquecer que todos eles están cortados polo mesmo patrón temático e gráfico, ás veces hai sorpresas como a serie Watchmen (1987), recomendable dende tódolos puntos de vista.

Tamén se poden atopar, a carón deste material, reedicións dalgúns dos clásicos do cómic (Flash Gordon, O Príncipe Valente, O Capitán Trueno, etc).

Dado o éxito económico deste mercado, algunhas editoriais están publicando en formato de caderno algúns cómics de interese, que convén considerar. Así, por poñer dous exemplos significativos, hai agora mesmo no mercado a serie *The Spirit*, de Will Eisner, un clásico excelente, e a serie *Opium*, do valenciano Daniel Torres, que paga a pena ler.

A segunda modalidade de publicación son as revistas, xeralmente para adultos e de periodicidade mensual. Teñen un formato máis grande (30x22 cm), un meirande número de páxinas (86 é o máis habitual) e son máis caras. Nelas publícase de todo: o mellor cómic que se pode atopar e historias que non servan máis que de recheo. As boas historias teñen o inconveniente de que moitas son aventuras seriadas, que logo aparecerán en álbum.

Hoxe publícanse menos revistas que hai uns anos e é unha magoa, porque desapareceron varias das mellores. O lamentable é que, por criterios comerciais, estas revistas introducen en cada número, a carón de cómics excelentes, a inevitable ración de sexo, sadismo e violencia, un gancho para vender máis exemplares, aínda que hai algunhas que se arredan da norma.

As de máis interese son, sempre na miña opinión, CIMOC (que se centra sobre todo en autores españois e europeos), CAIRO (onde se atopan historias como as de CIMOC e outras de autores novos, moitas de carácter experimental), EL VIBORA (unha revista de contidos "fortes", pero que dalgún xeito é un crónica da evolución da sociedade española destes anos; a meirande parte das historias son de autores españois, moitos procedentes do cómic que se chamara underground), ZONA 84 (unha excelente revista, na que publican autores españois e algúns dos mellores norteamericanos), AVENTUREROS (que ofrece a novidade de publicar en cada número unha historia longa completa, ademais dalgúns dos clásicos USA) e CORTO MALTESE (que publica soamente material de Hugo Pratt). Algunhas revistas excelentes desapareceron ou transformáronse nestes últimos anos (TOTEM, COMIX INTERNACIONAL, RAMBLA, METAL HURLANT, VERTIGO, BLUE JEANS), pero aínda é posible atopar no mercado unhas interesantes escolmas das mesmas.

A terceira modalidade de publicación son os álbums. Unha persoa que quixese comezar a coñecer-lo mellor dos cómics debera de se centrar sobre todo neles. Os álbums preséntanse nunha edición máis cuidada (meirande formato e mellor papel, tapas duras, etc) que os emparenta cos libros. Ademais, son dun só autor e o normal é que conteñan unha historia completa ou un conxunto de historias con algún nexo común (temática semellante, o mesmo protagonista).

Xeralmente só se publican en álbums as obras daqueles autores que teñen unha calidade recoñecida. Son cómics que, na meirande parte dos casos, apareceron previamente seriadas nalgunha revista e que xa alí tiveron unha repercusión entre o público. Estes álbums, ademais, non están sometidos á caducidade das revistas.

O número de álbumes que hoxe ofrece o mercado é moi grande e variado. En moitos casos forman parte dunha serie, case sempre dirixida a un público xuvenil (As aventuras de Tintin, Blueberry, Asterix, o galo, etc). Noutros, son álbumes aillados, o mesmo que se se tratase de novelas ou filmes.

Pensando sobre todo naquelas persoas que descoñecen o mundo do cómic, paréceme que se me ha perdoa-lo atrevemento de aventurar unha selección de, por exemplo, vinte álbumes de interese, seleccionados entre os que están comercialmente "vivos". E digo que espero que se me perdoe o atrevemento porque esta selección ha ser, inevitablemente, subxectiva e de seguro que coincidirá só parcialmente coa que outros afeccionados ó cómic farían. No que si haberá coincidencia é en aceptar que nesta lista, non estando tódolos que son, si son tódolos que están. Para acoller un meirande abano seleccionei só un álbum por autor (cunha excepción, por aquilo de confirma-la regra), aínda que en moitos casos o recomendable é todo o conxunto da obra dese autor, xeralmente recollida en varios álbumes. E, como se ve, case me limitei ós autores actuais, deixando fóra a algúns clásicos que, en rigor, deberían figurar (Príncipe Valiente, de Harold Foster, Flash Gordon, de A. Raymond, Charlie Brown, de Schultz, etc).

Velaquí, por tanto, un listado de 20 álbumes que eu recomendaría calurosamente, enunciados sen orde de preferencia:

Enki Bilal: Las falanges del orden negro. Nueva Frontera.

Hugo Pratt: La balada del mar Salado (da serie "Corto Maltese"). Nueva Frontera.

Miguelanxo Prado: Fragmentos de la Enciclopedia Déléfica. Toutain Editor.

Miguelanxo Prado: Quotidiania Delirante. El Jueves.

Carlos Giménez: Paracuellos del Jarama. Ediciones de La Torre.

Winsor Mc Cay: Little Nemo. Edit. Tartalo.

Hergé: As xoias da Castafiore. (da serie "As aventuras de Tintín"). Edit. Juventud.

Raymond Briggs: Cuando el viento sopla. Debate.

Xaquín Marín: Dos pés á testa. Galaxia.

L. García/V. Mora: Las crónicas del Sin Nombre. Nueva Frontera.

Schuiten/Peeters: La fiebre de Urbicanda Nueva Frontera.

A. Hernández Palacios: Eloy, uno entre muchos. Ikusager.

Milo Manara: H.P. y Giuseppe Bergmann. Nueva Frontera.

Moebius: The long tomorrow. Nueva Frontera.

Muñoz/Sampayo: Viet-Blues y otras historias (Alack Sinner). Nueva Frontera.

Varios (Breccia, A. Goetzinger, Giménez, etc): Los derechos humanos. Ikusager.

Josep M» Bea: Historias de la taberna galáctica. Toutain Editor.

Paul Bourgeon: Los pasajeros del viento (da serie "Las aventuras de Isa"). Norma Editorial.

Will Wisner: Spirit. ¿Quién mató a Cox Robin? Norma Editorial.

Guido Crepax: Rusia en llamas Nueva Frontera.

BIBLIOGRAFÍA

Esta Bibliografía é, deliberadamente, parcial e incompleta. Nela están seleccionados só aqueles libros que, na miña opinión, son os máis axeitados para un primeiro achegamento ó tema. Quen desexe profundizar, ha atopar neles unha máis extensa nómina de títulos ós que recorrer.

VV. AA. (dir. Javier Coma): Historia de los comics (4 tomos). Toutain Editor, 1982.

VV. AA.(dir. Javier Coma): Comics. Clásicos y modernos. EL PAIS, 1988.

Umberto Eco: Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. Lumen, 1968.

Luis Gasca/Román Gubern: El discurso del cómic. Cátedra, 1988.

Antonio Martín: Historia del comic español. 1875-1939. Gustavo Gili, 1978.

Román Gubern: El lenguaje de los comics. Península, 1972.

Román Gubern: Literatura de la imagen. Salvat, 1973.

Salvador Vázquez de parga: Los comics del franquismo. Planeta, 1980.

J. A. Ramírez: El comic femenino en España. Cuadernos para el diálogo, 1975.

Javier Coma: Del gato Félix al gato Fritz. Una historia de los comics. Gustavo Gili, 1979.

Javier Coma: El ocaso de los héroes en los comics de autor. Península, 1984.