

Introdución*

A banda deseñada: lembranzas, asexos e incertezas

O *tebeo* morreu, viva o *cómic*

Falarmos de banda deseñada é falar de historietas, de tebeos, de tiras cómicas nos xornais, de cómics, de novelas gráficas, de mangas... (pero tamén de debuxos animados, de literatura infantil e xuvenil, de *anime*, de artes plásticas, de deseño en 3D, de cine, de videoconsolas, entre outras moitas cousas) ¿ou non? Quero dicir se verdadeiramente recoñecemos en canto –¿usuarios?, ¿lectores?– formas coma estas como pertencentes a un tipo de prácticas artísticas ou culturais semellantes e que caiban nun único termo/concepto abrangedor. Hei confesar, que, no meu caso, aquí, precisamente, comencan as incertezas.

Presumo que é ben probable, ao respecto, que boa parte de quen durante varias xeracións disfrutaron dos *tebeos*¹ na súa infancia e primeira xuventude –iniciáranse á lectura con eles, ou mesmo estes convertíranse na súa *biblioteca* principal, non xa non tiveran un *manga* nas súas mans, senón non coñezan nin tan siquer tal nome; non seguirán ó surximento do *cómic* –¿cómo tal?–, refírome ao *cómic de autor*, entón alcumiado *de adultos* nas cabeceiras das innumerábeis revistas do medio, hoxe todas completamente desaparecidas do panorama editorial, e dun xeito que para os adolescentes que cambiabamos o *Pulgarcito* por *El Vibora* sonaba do mais insinuante, a película “clasificada S”,

* O presente monográfico participa do proxecto de investigación “Historia comparada das literaturas: aplicacións ao dominio ibérico” (HUM2004-00314/FILO) financiado polo Ministerio de Educación y Ciencia e a Xunta de Galicia.

¹ Ou *contos*, se seguimos a testemuña de Anxo Tarrío na presentación a este mesmo número, verbo do termo empregado.

quizáis por causa do “destape” da sexualidade e do nu –case sempre feminino– que se viviu tamén, e dun xeito moi salientábel, neste medio nos anos 70 e 80; pero si recoñecerán inmediatamente o imaxinario compartido brindado pola enésima versión cinematográfica de *Spiderman* ou *Superman*, aínda que estas, tal vez resulten completamente orixinais para os seus fillos, ou antes relacionadas cun probábel videoxogo, que cun pequeno caderno apaisado comprado, intercambiado ou devorado in situ no *quiosco*, aínda que uns e outros estivesen a reproducir os mesmos tics socioculturais, de ludismo, consumo, coleccionismo, e configuración dun repertorio de carácter altamente inverosímil e fantasioso de importación, cunha altísimima capacidade de *reciclaxe* entre linguaxes, medios e mesmo entre os máis variados produtos de *merchandising*, criados uns entre superheroes de Action Comics ou de Marvel –cuias coleccións de cromos e álbumes viñan no “Cropán”– e os outros entre *Tartarugas ninja*, *Dragon ball* ou *Pokemon*, –que tamén fornecían serialmente, en forma de chapas, algúns envases de patacas *chips*–; pero con toda probabilidade compartiran dende a infancia as visitas a decote aos universos de Disney ou de Astérix, como tamén probabelmente, descoñeceran xuntos a íntima conexión entre o *Sin city* de Frank Miller e o de Robert Rodriguez² e non teñan noticia alguna do *Maus* de Art Spiegelman, o *Persépolis* de Marjane Satrapí, –xa relativamente populares³– nin moito menos de nomes como os de Chris Ware, Charles Burns, o Daniel Clowes, imprescindíbeis para coñecer as tendencias máis anovadoras do medio.

Crise

¿Qué é, xa que logo, o que parece estar a ocorrer coa banda deseñada? Ou non é que se podería decir outro tanto do sucedido noutros sistemas narrativos próximos, como na literatura ou no cinema, ou, precisamente, da literatura respecto do cinema; no que parecería apuntar algún tipo de lei xeral, que polo demais semella culturalmente interiorizada nesta época, verbo do trasvase sistemático da escrita cara ao audiovisual.

² Tamén dirixida polo propio Miller (asemade, o autor do guión) e por Quentin Tarantino en 2005.

³ As dúas achegas do *Maus* foron recentemente publicadas en forma conxunta por Planeta de Agostini en 2001, e os dous primeiros álbumes de *Persépolis* chegaron a integrar a selección de cómics publicada por *El País* en 2005.

Por outra parte, evidentemente, produtos, formas e xéneros diferenciados, dirixidos a usuarios tamén distintos danse en cadanseu ámbito, nun fenómeno ben coñecido pola socioloxía cultural: A disociación, en termos de Bourdieu, entre os subcampos da *gran produción* e da *produción restrinxida*,⁴ certamente moi visíbel nos entornos novelístico e cinematográfico, por exemplo. A peculiaridade que asexamos neste caso apuntaría á desaparición do estrato masivo (o vencellado coa *historieta* infantil, co *tebeo*) deixando o campo cultural reducido a súa variante prestixiada do *cómic*.

O *tebeo* morreu, viva o *cómic*, podería ser a redución formularia deste estado de cousas, desta patente crise da historieta infantil de humor, de aventuras, de superheroes ou de carácter sentimental⁵ como forma de cultura popular, evidenciada pola desaparición da serialidade dos seus formatos orixinais, dos entornos editoriais que lles deron soporte (editoriais, revistas, suplementos dos xornais),⁶ a súa drástica *deshistorización* a través da constitución dunha *enciclopedia* en formato *álbum* dos clásicos do medio, ou a súa fosilización arqueolóxica mediante a reprodución facsimilar das antigas cabeceiras dirixida xa a un público de coleccionistas especializados, e, por suposto, adultos: E en definitiva a substitución da creación pola reprodución dun canon de autores, títulos e modelos arcaicos (no sentido de xa non productivos) no sistema,⁷ nun destino paradóxico de conservación unitaria dunhas obras concebidas, na meirande parte dos casos, como fragmentarias, efémeras, e desbotábeis. (¿Quén de nos,

⁴ Pierre Bourdieu, *O campo literario*, Bertamiráns, Laiovento, 2004. Trad. De Carlos Pérez Varela.

⁵ O especificamente destinado ás rapazas, introducindo aquí, na descripción xenérica, ademais da temática, a variable de *xénero* no senso que este termo cobra nos recentes paradigmas teóricos; o mesmo que pode apreciarse no artigo de P. Manzanares "Viñetas en femenino plural" publicado en *Eme*, 68, (mayo 2007, pp. 3-7) sobre obras de Marguerite Abouet e Clement Oubrerie, Peggy Adam, Aurelia Aurita, Debbie Drechsler, Alison Bechdel, Marjane Satrapi e Ritu Modan.

⁶ Ou a adquisición polos grandes grupos editoriais dos fondos máis rendíbeis, como o da mítica Editorial Bruguera (antes El Gato Negro) polo Grupo Z, que publica seu catálogo de cómic baixo a marca Ediciones B, malia relanzar moi recentemente o selo Bruguera para unha nova liña de publicacións literarias.

⁷ Sería de utilidade aquí a distinción establecida por M. L. Pratt entre *xéneros produtivos*, *improductivos* ou *mortos*, nos que casos como os referidos pertencen ao segundo dos tipos, caracterizados por se manter como formas lexíbeis na recepción, malia non estar xa activos como formas de produción. Como unha moi perceptíbel excepción ao dito, habería que analizar o caso de *Astérix*, non só plenamente activo aínda nas mans dun dos seus creadores (Uderzo), senón convertidas cada unha das novas achegas, ademais de en todo un fenómeno mediático, análogo o producido polas de Harry Potter, nunha das publicacións mais vendidas (Leva en conxunto, máis de trescentos vinte millóns de exemplares, número so ao alcance da *Biblia* ou o *Catálogo de IKEA*, segundo unha comparación entre os primeiros do ranking moi extendida polos medios).

se non, foi quen de conservar a súa biblioteca de tebeos infantís, desfeitos, por non dicir *desleídos*, do uso, a lectura e o paso de man en man?).

Metamorfose

¿Supón, neste estado de cousas, a consumación da crise da banda deseñada como forma de *cultura popular* o seu parello esvaecemento do escenario da *cultura de masas*? Unha ollada, por panorámica que fose, o panorama “mediático” da cultura (televisión, xornais, cinema, internet...) pon de manifesto, dun xeito rotundo e inequívoco, precisamente todo o contrario: a enorme vixencia, repercusión e crecente actualidade do universo da banda deseñada como un dos paradigmas mais visíbeis daquela: Por exemplo, os resultados do estudo *Lenguas y culturas en la red 2005*, no seu apartado de personaxes imaxinarios ou de ficción, resultan abrumadores neste senso: sitúa á cabeza a unha figura procedente do universo da banda deseñada (Batman), e, das dez primeiras entradas da listaxe, catro son personaxes do cómic (Superman no cuarto lugar, Astérix no sexto e Tintin no décimo, ademais do primeiro)⁸.

16

Mais novamente dun xeito paradoxal, como pode verse, a mencionada visibilidade non corresponde tanto á mencionada especie *de autor*, prestixiada e productiva –e que semella gozar, fronte á glosada *crise*, dunha (segunda?) *Idade de ouro* na actualidade–, senón sobre todo ao citado universo da *historieta* clásica. Engadirei inmediatamente, para que a miña afirmación non resulte inaceptabelmente contraditoria co exposto anteriormente, que esta emerxencia non se deriva do seu estatuto como tal narrativa gráfica, mais sobre todo do trasvase sistemático do seu repertorio a un imaxinario *pop* e *multimedia*, mediante unha incesante reciclaxe a outras linguaxes, medios e formatos narrativos (videoxogos, internet, videocómic), e nomeadamente a través do proceso de adaptación cinematográfica do canon.

Porén, este proceso, de enorme produtividade nos últimos anos, que levou as pantallas a Astérix, a Dick Tracy, a Flash Gordon, a Superman, a Batman, a

⁸ Pódese así mesmo apreciar, respecto do estudio anterior, ademais do equilibrio entre os casos de orixe angloamericano e europeo do medio, que se trata dunha tendencia claramente ascendente. Os restantes casos deste particular *top ten* proceden de repertorios tamén moi próximos e transitados pola banda deseñada, como o da animación (Cincenta, Mickey), o terror-fantástico (Satán, Frankenstein, Drácula) ou a aventura (Tarzán).

Spiderman, á Patrulla X, a os Catro Fantásticos, a Hulk, a Conan⁹, a Barbarella, a Elektra, a Daredevil, e tantos mais en múltiples achegas, trasladando así mesmo a propia serialidade característica dun medio a outro, –e mesmo a Mortadelo, e está a piques de facer o propio co Capitán Trueno nunha superproducción internacional–, semella non afectar a todos os xéneros por igual, e pese a súa ostensibilidade no caso do superheroe, a aventura, a fantasía ou a ciencia ficción, non prestou case atención ao ámbito acaso xerminal do humor “infantil”.¹⁰ Mais a aparente anomalía desta veta lúdica da historietta infantil e xuvenil correu probabelmente unha sorte de trasvase aínda mais expandido, non tanto do seu imaxinario concreto de obras ou personaxes, senón do repertorio de formas, xéneros e códigos en xeral, e, o mais importante, de “lectores” en direccións así mesmo moi diversas: por unha banda, e aínda intramuros da natureza gráfica do medio, o citado fenómeno *manga*, –en calquera caso tampouco alleo, senón incurso nun grao exponencialmente superior, pola súa parte, nos procesos de transdución e reciclaxe audiovisual –*anime*, etc.–.¹¹ Por outra banda, cabe presupoñer que a magnitude da mudanza nos hábitos infantís e xuvenís que comportou a aparición no horizonte das narrativas do entretemento derivadas das tecnoloxías electrónicas multimedia, vencelladas aos videoxogos para ordenador e sobre todo ás videoconsolas –dun potencial inmersivo, atractivo visual e interactividade crecentes cada día, na dirección dunha virtualidade hiperrealista e hipnótica–, comportara unha derivación dos códigos da banda deseñada cara a estes cando menos análoga. E por riba de todo, é doado asexar a migración do hábitus receptivo da historietta á tradición dos “debuxos animados”, plenamente instituída dende o punto de vista xenérico no ámbito da *animación* cinematográfica e televisiva; xénero que, por certo, semella reproducir recursivamente na súa evolución procesos xa albiscados na do cómic como a súa emancipación *adulta* (*Os Simpson*, *Pai de familia*) e mesmo *underground* (*South Park*), ou, entre os que nos vimos referindo, un trasvase así mesmo crecente en dirección as novas tecnoloxías (animación 3D, videoxogos, etc.) do seu propio repertorio; que tamén se dirixiu

⁹ Que, a súa vez, non se orixina no entorno comicográfico, senón literario, nos relatos de Robert E. Howard.

¹⁰ Coa citada excepción de *Mortadelo y Filemón*, de Ibáñez, da que, ademais, se prepara xa a segunda achega.

¹¹ É de destacar, asemade, dende a posición peninsular e hispánica dende a que falamos, a introdución desta nova variábel xeocultural nos procesos de importación do *repertorio* e na circulación de fluxos na distribución dos *centros* da banda deseñada, tradicionalmente europeos e norteamericano, tralo extraordinario auxe do *manga* oriental, tanto no seo da propia cultura xaponesa, como en tanto forma de exportación masiva de novo en dirección a aqueles mesmos centros orixinais.

históricamente cara á banda deseñada mesma, nun intenso fenómeno de retro-alimentación mutua e simbiose.¹²

Porén, haberíamos de concluir esta etapa do percorrido entre os asexos e as incertezas que a evolución do campo cultural da banda deseñada entre as novas narrativas audiovisuais que lle son contemporáneas, manifesta un ciclo de vida, polo que toca a algún dos seus estratos, coma o sinalado, relativamente curto,¹³ e por conseguinte un ritmo de crecemento moi rápido que nos deixou diante dun panorama dissociado no que evoluiron naturalmente as formas autorais e de vangarda, nun proceso aínda en curso de pugna por se incorporar aos circuitos prestixiados da alta cultura, mentres que despois do *boom* inicial, o estrato popular e de masas orixinario prescribiu ou emigrou cara territorios aledaños tecnoloxicamente mais propicios, concentrando, a penas nunhas poucas décadas unha traxectoria non moi diferente á que, na evolución secular do sistema literario, levou ás formas populares da lírica ao territorio da música, e deixando a aquela tan orfa, como a banda deseñada na actualidade, dun subcampo de *gran produción*.

Pop e afterpop

Dende o inicio destas hipotéticas reflexións introductorias, vimos manexando os rótulos de *cultura popular* e *cultura de masas* como os dominios propios da banda deseñada, e aínda que non exactamente como conceptos sinónimos, sin explicitar as súas zonas de coincidencia ou de diferenciación. Sen pretender entrar no debate teórico sobre a cuestión, convirá adiantar ao respecto algunha posición, aínda que esta poida semellar de superación por desbordamento das tensións emanadas do emprego de denominacións como as anteriores: entre alta e baixa cultura, entre centro e periferia, entre tradición e contemporaneidade, entre oralidades e escrituras, entre xéneros e canles de

¹² Como por exemplo, dentro do repertorio Disney, as reciclaxes que supuxeron a publicación en banda deseñada dos volumes significativamente titulados *Películas* e a existencia de revistas periódicas como *Don Miki* entre 1976 y 1989; ou, aínda a día de hoxe, a emisión de formatos televisivos como *Club Disney*, por non falar da actual existencia mesmo de canais privativos como Disney Channel.

¹³ Críse que se pon de manifesto en contraste coa plena vixencia das narrativas de carácter propiamente audiovisual, como o cinema e a televisión, pero que se deu aínda de xeito moito mais fulminante noutros ámbitos do *pulp* mediático como nas de carácter radiofónico (radionovela ou radioteatro) ou a fotonovela, practicamente extintas na actualidade.

presentación, entre a cultura literaria e a audiovisual, entre o texto impreso e o multimedia, como as que vimos barallando.

En calquera caso, que a banda deseñada engrosou os estudos adicados á chamada *cultura de masas* é un xeito incontrovertíbel,¹⁴ como o é tamén a súa conquista dun lugar propio na *institución* cultural, a través dos recentes procesos de canonización que teñen que ver coa incipiente apertura do medio académico cara á mesma, as publicacións, xornadas, exposicións, premios, etc. que lle son adicados –citemos tan so, a título de exemplo, a moi recente creación en España do Premio Nacional de Cómic, as tentativas de creación dunha “Academia de la historieta” ou, mais aló da creación de espacios específicos na institución museística,¹⁵ a conquista dun lugar nos “clásicos” da mesma, e mesmo nos mais importantes de arte contemporánea, como evidencian as grandes mostras adicadas nos últimos anos as obras de Jean Giraud (Moebius) (2004 o 2005, Musée de la Monnaie)¹⁶ e Hergé (2007, no Centro Pompidou).¹⁷

Por outra banda, se, como creo, a *cultura de masas* é a que se serve en forma de coleccionábeis semanais, (ben é certo que a un precio de saldo) xunto cos suplementos dominicais dos xornais, e á que se lle adican seccións diferenciadas nos suplementos culturais deses mesmos medios, e os últimos minutos dos telexornais (nas cadeas dos grandes grupos de comunicación propietarios deses mesmos medios), e sobre todo, casualmente, naqueles inmediatos o lecer da fin de semana, é tamén evidente a conquista pola banda deseñada dun espacio específico, ao lado do concedido as novidades nas outras narrativas de masas –novela, cinema e videoxogos, fundamentalmente– que quizáis debéramos

¹⁴ Dende, alomenos, a coñecida proposta de *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, de Umberto Eco. (Barcelona, Lumen, 1968).

¹⁵ Como o Museum of Cartoon Art de San Francisco, o Centre Belge de la Bande Dessinée de Bruselas, The Cartoon Museum de Londres, o Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image de Angulema ou o Museo del Cómic y la Ilustración de Barcelona.

¹⁶ Exposición dedicada conxuntamente a obra de Moebius e a un dos fundadores do *anime* Hazao Miyazaki.

¹⁷ Neste mesmo 2007, o Centro Pompidou adica unha exposición á banda deseñada de carácter documental, titulada *BD Reporters*. Xénero que acadou unha moi intensa actualidade coa aparición en 2006 do *The 9/11 Report, A Graphic Adaptation*, de Sid Jacobson y Ernie Colón, rápidamente convertido en *bestseller*, seguido da utilización da banda deseñada nas presidenciais francesas de 2007, da cal é expoñente *La face karchée de Sarkoz* do periodista Philippe Cohen, o guionista Richard Malka e o debuxante Riss .

alcumiar antes *mediáticas* que *masivas* senón fose polo *oxímoron* evidente entre ambolosdous termos.

Neste punto quizáis fose oportuno situar o debate en termos de *cultura pop*, a secas, que permitisen visualizar a súa contigüidade co que ocorre coas formas dominantes nos ámbitos musical, televisivo, da moda, a publicidade ou o deseño no seu conxunto, convertidas nos produtos de consumo –este si verdadeiramente masivo, até se converter estatisticamente, as chamadas, industrias culturais, nunha parte sustancial do PIB¹⁸. E, parafraseando as suxestivas formulacións de Eloy Fernández Porta –“El poppy es usted, abuelo”¹⁹– concluír que a estandarización do cómic na actualidade como un dos paradigmas do devandito repertorio *pop* refírese unha vez máis, antes os iconos do *tebeo* recordado nostálxicamente polos axentes e xestores culturais –os mesmos que, con toda probabilidade, se mostraron antes reacios a súa plena respectabilidade artística– que as formas emerxentes e avanzadas de esta. Neste senso, a *novela gráfica*, o *fanzine* e as formas máis experimentais narrativa ou gráficamente, lles serán, como para o gran público, perfectamente descoñecidas, nun caso palmario de dialéctica entre os estratos do alto e baixo do *pop*, definidos antes que estéticamente, en termos xeneracionais e de poder, característico da cultura *afterpop* como os descritos por Fernández Porta no ensaio citado.

20

De xeito que podería pensarse, a título de conclusión provisional, que a intensa presenza mediática do cómic é un trampantollo audiovisual duns hipotextos gráfico-literarios extinguidos hai décadas (museificados arqueoloxicamente e dotados de novas existenciais virtuais); mentres que outra banda deseñada, socialmente aínda case invisíbel, tan minoritaria e culta como a ópera, a lírica ou as plásticas de vangarda, parece non só vivificar o medio, senon levalo a cotas de desenvolvemento aínda non acadadas.

ANTONIO J. GIL GONZÁLEZ

Universidade de Santiago de Compostela

¹⁸ Entre un 3% e un 10%, dependendo do lugar, segundo diversos estudos, que sitúan o caso español entre o 4% e o 6.8%; e que, no tocante as estatísticas económicas relativas á banda deseñada en particular, ocuparía o segundo lugar europeo en facturación, so por detrás de Francia.

¹⁹ *Afterpop. La literatura de la implosión mediática*. Córdoba, Berenice, 2007.

Bibliografía

- Barbieri, D. 1993. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, Jean *et al.* 1990. *Video culturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra.
- Berger, A. 1992. *Popular Culture Genres: Theory and Texts*. Londres: Sage.
- Busquet, J. 2005. *Els escenaris de la cultura. Formes simbòliques i públics a l'era digital*. Barcelona: Editorial Trípodos-Facultat de Comunicació Blanquerna.
- Bustamante, Enrique e Ramón Zallo (coords.). 1988. *Las Industrias culturales en España: (grupos multimedia y transnacionales): prensa, radio, TV*. Madrid: Akal.
- Coma, Javier, (dir.). [1989, 1994]. *Cómics* (Coleccionable del diario *EL PAIS*). Madrid: PRISA. Grupo Narración e imagen.
- Eco, Umberto. 1968. *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lumen.
- Eisner, Will. 2002. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- Fernández Porta, Eloy. 2007. *After pop. La literatura de la implosión mediática*. Córdoba: Berenice. 21
- García Jiménez, J. 1993. *Narrativa audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- García-Noblejas, J. J. 1982. *Poética del texto audiovisual*. Pamplona: Universidad de Navarra.
- Gasca Luis e Román Gubern. 1988. *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Gubern, Román. 1974. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.
- Huysen, Andreas. 2001. *Después de la gran división. Modernismo, postmodernismo y cultura de masas*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Lotman, Iuri. 1996. *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Cátedra, 1996.
- Merino, Ana. 2003. *El cómic hispánico*. Madrid: Cátedra.
- Morala, José. R. 1999. "Símbolos culturales e iconos de idioma en Internet", *Actas del VI Simposio Internacional de Comunicación Social*, Santiago de Cuba: Centro de Lingüística Aplicada. Tomo II, pp. 942-949.

Peña Marín, C. *Et al.* 1978. “Bibliografía sobre análisis semiótico de las comunicaciones de masas”, *Reis*, 3, pp. 209-226. (En liña en http://reis.cis.es/REISWeb/PDF/REIS_003_12.pdf)

Villanueva, Darío. 2002. “La muerte de las letras”, *Saber leer*, 151, pp. 4-5.

VV.AA *Lenguas y culturas en la red 2005* (En liña en <http://www.funredes.org/LC/espanol/cultura/ficcion.htm>).