

Sobre el còmic i la seva relació amb la memòria

Com s'ha acabat de veure, la Memòria Històrica és un terme de difícil identificació. A partir d'aquest punt, cal analitzar la seva relació amb el món del còmic. Però abans d'això, és necessari aportar una definició, així com una breu història del mitjà, almenys fins a l'aparició del que s'anomena "novel·la gràfica", on podem dir que s'inclouen les obres que tractarem en aquest treball, encara que aquesta definició presenta una sèrie de problemes avui en dia. Una vegada establert aquest punt, tractarem els diferents tipus de còmic que es relacionen amb la Memòria, les seves característiques i la seva importància per a la Història.

Definició i història del còmic

Abans de parlar de la historieta i la seva relació amb la memòria pròpiament dita, caldria contextualitzar algunes coses, ja que, encara que aquest és un mitjà molt popular, els seus plantejaments

teòrics són bastant desconeguts. Per començar, què entenem com a còmic? Per definir-lo, molts acadèmics han recorregut a l'explicació que donen els professionals d'aquest mitjà. La definició tradicional i majoritàriament acceptada és la que dona Will Eisner¹² al seu llibre *El còmic y el arte secuencial*, publicat originalment el 1985. El famós dibuixant defineix el mitjà com un “art seqüencial” que utilitza imatges i símbols recognoscibles que, junts, es converteixen en un llenguatge.¹³ En altres paraules, el còmic és una sèrie d'imatges que es troben disposades una darrere de l'altra, a fi que el lector ompli els forats entre aquestes, amb l'objectiu de construir el relat. Temps després, l'autor de còmics Scott McCloud¹⁴ va oferir en el seu llibre *Entender el còmic* (1993) una definició més completa, però partint de la base plantejada per Eisner: “Il·lustracions juxtaposades i altres imatges en seqüència deliberada, amb el propòsit de transmetre informació i obtenir una resposta estètica del lector”.¹⁵ Aquesta successió el diferencia d'altres arts, ja que obliga el lector a participar activament en el relat, descodificant els buits entre les imatges.

Mentre que en la definició del còmic hi ha consens, no passa el mateix amb l'establiment dels seus orígens. Aquest tema és molt debatut perquè, amb l'objectiu de dotar el mitjà d'una història i una tradició que l'equipari a altres disciplines artístiques, s'ha arribat a afirmar que ja era present en l'antiguitat. L'art rupestre, els frescos egipcis o els tapissos medievals han esdevingut una mena de “protocòmic”.¹⁶ De totes maneres, l'únic que ens indica això és que

¹² Will Eisner (1917-2005) va ser un autor de còmics nord-americà molt important durant la seva època, artífex d'obres com *The Spirit* (1939-1952), una historieta molt influent en el mitjà. També va popularitzar el concepte de novel·la gràfica.

¹³ Eisner, 1998:10.

¹⁴ Scott McCloud (1960-Actualitat) és un autor i teòric de còmics, molt famós per la seva tasca impulsant la historieta com un mitjà artístic i promoure variacions com pot ser el web-còmic.

¹⁵ McCloud, 2005: 9.

¹⁶ Tant Eisner com McCloud, encara que han donat una definició bastant bona del mitjà, han intentat justificar la validesa artística d'aquest basant-se en aquestes representacions antigues.

la humanitat ha utilitzat la narració visual des de temps antics a fi de representar idees i explicar històries. Per aquest motiu i seguint la postura de Roman Gubern, podem dir que l'aparició de la historieta és un fet profundament marcat pel desenvolupament de la premsa com un mitjà de comunicació massiu adaptat a la societat industrial.¹⁷ En altres paraules, no es pot entendre fora del context de l'art de masses. A més, a diferència de qualsevol obra antiga, el còmic s'entén com un producte, la naturalesa del qual és la reproducció: no existeix un original i tots els exemplars són còpies.¹⁸

Partint d'aquesta idea, es pot dir que el còmic apareix a mitjans del segle XIX, moment en què la premsa occidental creix de manera massiva. Els seus veritables antecedents són els gravats d'artistes com William Hogarth o de caricaturistes satírics com Daumier. Així doncs, en els primers anys de vida, la historieta se centrava en la crítica política i social i, per tant, allunyada del públic infantil. La competència entre els grans magnats de la premsa als EUA, William Randolph Hearst i Joseph Pulitzer, va donar lloc a tota una sèrie d'idees revolucionàries que els còmics, un mitjà que encara cercava el seu lloc, va aprofitar. Les tires de premsa diàries eren un dels principals reclams, de les quals podem destacar *Hogan's Alley* (1895-1898) de Richard F. Outcault, considerat per molts com la primera obra pertanyent al novè art de la història. Encara que no hi hagi consens en l'anterior afirmació, no hi ha cap dubte de la importància d'aquest producte en els estadis més primerencs. *The Yellow Kid*, el protagonista, es va convertir en una de les primeres icones del còmic mundial i el terme premsa groga va néixer fruit d'aquest personatge.¹⁹

Per la seva part, és difícil establir l'origen del *manga*, el nom que es dona al còmic japonès, que va créixer de forma distinta a l'occidental. Probablement, tingui els seus orígens culturals en la

¹⁷ Gubern, 1979: 13-15.

¹⁸ Fernández (coord.), 2018: 10.

¹⁹ *Loc. Cit.*



Portada de la primera edición española de *Contracto con Dios* de Will Eisner (Toutain)

profunda tradició de l'art gràfic japonès, que va anar evolucionant des del segle XI. De totes maneres, podem destacar dos elements com els iniciadors del *manga* actual. Un és la Segona Guerra Mundial i l'ocupació nord-americana, que va propiciar el contacte entre dos mons editorials tan diferents entre ells. Un altre és l'activitat d'Osamu Tezuka (1928-1989). Aquest dibuixant, fortament influenciat per l'estètica de les pel·lícules de Walt Disney,²⁰ va exercir un paper vertaderament dominant en aquesta època. En les seves obres, tracta tota una sèrie de temes que, juntament amb altres factors, va provocar que aquest mitjà s'obris tant a infants com a adults. Amb el temps, la indústria japonesa ha sobrepassat en producció a l'occidental, i la influència d'aquest mitjà en una gran parts dels joves és gairebé indiscutible.²¹

Tornant al tema que ens ocupa, els còmics que tractarem en aquest treball pertanyen a la categoria de "novel·la gràfica". És difícil establir amb exactitud quan apareix aquest gènere, especialment per la diferent evolució entre el mercat occidental i l'oriental. A Occident, aquest moviment apareix en la dècada dels setanta del segle passat, en un context d'evolució d'un mitjà que vol deixar enrere la consideració infantil que es té sobre ell. També és el moment on s'encunya el terme "novel·la gràfica", amb l'objectiu de determinar un cert tipus de còmic de qualitat, més proper a l'adult que no pas a l'infant. En

²⁰ Aquesta influència es pot veure en les obres de Tezuka. Un exemple clar són els ulls amb mides desproporcionades que dibuixa als personatges. Tanta és la importància d'aquest autor i les seves obres en el món del còmic japonès que aquesta estètica encara se segueix utilitzant avui en dia, sent considerada com un dels signes d'identitat d'aquests productes.

²¹ Walker, 2017: 219.

aquest moviment, destacarà Will Eisner, amb l'obra *Contract with God* (1978). En canvi, en el Japó trobem una evolució distinta. Ja en els anys seixanta, Yoshihiro Tatsumi crea el format *gekiga*, que podem considerar l'equivalent de "novel·la gràfica". D'aquesta manera, es reivindica un còmic més realista i compromès amb la societat i els seus problemes. De totes maneres, el camp de l'autobiografia i la memòria quasi no ha estat experimentat en aquest país, i les poques obres que es troben són estranyes en un mercat com el nipó que, encara amb tot, és més potent i productiu que l'occidental.

El còmic i la seva relació amb la Memòria: tipologia i característiques

El primer que ens hem de demanar quan tractem els còmics i la Memòria és quin tipus d'obres són les que ho fan. Com ja hem dit abans, la "novel·la gràfica" és el que ens interessa, però dins aquesta hi ha nombrosos tipus. Per aquest motiu, podem acudir a David Fernández que, en el seu llibre *Memòria i vinyetes: La memòria històrica a l'aula a través del còmic*²², realitza una classificació dels còmics que fan ús de la Memòria i la Història, establint una interessant tipologia.²³ Com veurem a continuació, sorgeixen nombroses formes, encara que hi ha algunes que no tractarem en aquestes pàgines. De totes maneres, és important fer menció per les seves peculiaritats:

•**Autobiografia:** El mateix autor plasma en vinyetes les seves pròpies experiències que, de forma general, són dramàtiques i l'han marcat profundament. De forma general, els escriptors d'aquestes

²² És una obra molt interessant que se centra en aquelles obres que tracten la memòria històrica. El seu objectiu és realitzar una breu història d'aquestes obres a l'estat espanyol, diferenciant etapes i temàtiques. A partir d'aquesta anàlisi, extreu les possibilitats educatives, en un entorn com és l'aula de primària o secundària.

²³ Per consultar amb més detall sobre aquesta divisió, cal revisar la font original: Fernández (coord.), 2018: 50-53.

Persépolis



"UNA HISTORIA SOBRE
LA INOCENCIA Y LA LIBERTAD"
"EL PRIMER COMIC IRANI"

Premi de Marjane Satrapi en Anglaterra 2003
Premi i Comèdies del món de Anglaterra 2006
Prix de Lire en França 2006

Portada de la primera edició
espanyola de *Persépolis* de Marjane
Satrapi (Norma Editorial).

Un largo silencio

Francisco Gallardo Sarmiento
Miguel Ángel Gallardo



Portada de l'edició original d'*Un llarg
silenci* de Miguel Gallardo (Inrevés).

art spiegelman



Portada d'una de les últimes
versions espanyoles de *Maus* d'Art
Spiegelman (Reservoir Books).

obres analitzen, des d'una visió actualitzada, aquests esdeveniments, criticant o parlant amb profunditat del context històric i social. Un bon exemple seria *Persépolis* (2000) de Marjane Satrapi, en què l'autora explica com va viure la Revolució Islàmica i la formació de la seva personalitat com a adulta.

•**Memòria directa:** a diferència de l'anterior, el tractament de la informació en aquest és molt escàs. El còmic es converteix en un simple mitjà de transmissió de les seves pròpies vivències o les dels seus familiars directes. D'aquesta manera, la memòria es manté fidel, però no es realitza cap mena de reflexió. Un exemple seria *Un llarg silenci* (1997) de Miguel Gallardo, en què l'autor transcriu les memòries del seu pare sobre la Guerra Civil i l'exili, sense fer cap classe de modificació als escrits del progenitor.

•**Memòria familiar:** es tracta de l'àmbit més extens. Un gran nombre d'autors han decidit plasmar en el còmic les experiències dels seus pares o avis, aquelles històries que sempre havien sentit a casa. L'exemple més famós d'aquest estil és *Maus* (1980) d'Art Spiegelman. L'obra ens conta la vida del pare de l'autor, un jueu polonès que va sobreviure al camp d'extermini d'Auschwitz. Cal dir, però, que la relació entre autor i testimoni no ha de ser familiar: podrien ser desconeguts entre ells. Per aquest motiu, no pareix correcte la denominació de "Memòria familiar". De totes maneres, es respectarà la divisió proposada per Fernández en el seu estudi, i s'utilitzarà aquest terme.

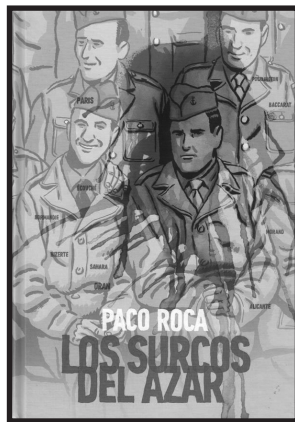
•**Memòria de ficció:** Són totes aquelles obres que juguen entre la ficció i la no-ficció. Generalment, es

basen en fets reals viscuts per l'autor o gent propera, però que són plasmats amb altres elements ficticis. Es tracta d'un gènere molt divers. Un exemple seria *Los surcos del azar* (2013) de Paco Roca. L'autor realitza una falsa autobiografia, en la que entrevista a un supervivent de La Nueve, una companyia de republicans espanyols que varen lluitar per la França lliure durant la Segona Guerra Mundial. De totes maneres, l'autor va portar a terme un gran estudi documental perquè aquesta "autobiografia" fos realista i fidel a la història dels combatents.

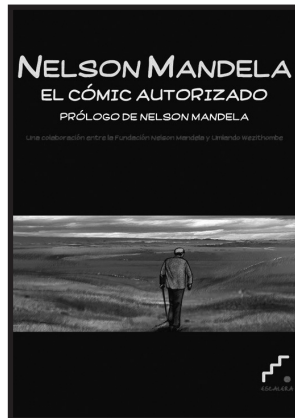
•**Biografia:** el gènere biogràfic és un dels més importants en l'àmbit històric. Multitud de personatges han vist plasmades les seves vides en els dibuixos d'un còmic. Generalment, aquestes obres intenten relatar la vida dels protagonistes d'una manera més intimista. Un exemple és *Nelson Mandela. El cómic autorizado* (2008) d'Umlando Wezithombe.

•**Assaig històric:** a vegades, autors reconeguts han treballat amb acadèmics per tal de crear obres híbrides que barregen la profunditat de l'assaig històric i el pes narratiu de les vinyetes. Un exemple d'aquest tipus és *Los mejores enemigos* (2012) de David B. amb l'historiador Jean-Pierre Filiu, que narra la història de les convulses relacions entre els Estats Units i l'Orient Mitjà.

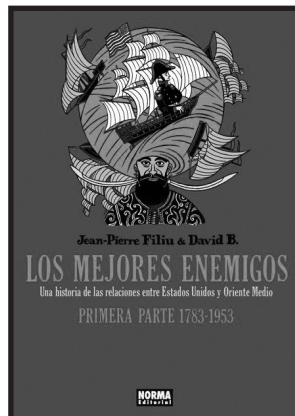
•**Còmic periodístic:** aquest és el gènere més nou i un dels més interessants. El va iniciar Joe Sacco amb les seves obres sobre Palestina i sobre les guerres dels Balcans. Aquest periodista tenia una idea: s'havia d'incloure ell mateix en el relat, a fi de deixar clar que exposaria la



Portada de la primera edició de *Los Surcos del Azar* de Paco Roca (Astiberri).



Portada de l'única edició espanyola de *Nelson Mandela. El cómic autorizado* d'Umlando Wezithombe (Escalera).



Portada de l'única edició espanyola de *Los mejores enemigos* de David B. (Norma Editorial).

Joe Sacco

PALESTINA En la Franja de Gaza



PLANETA D'AGOSTINI

Portada de l'única edició espanyola de *Palestina, En la Franja de Gaza* de Joe Sacco (Planeta de Agostini).

seva pròpia opinió i no una objectivitat freda. Al mateix temps, havia de donar veu a totes aquelles persones que eren obviades pels grans mitjans de comunicació. Llevat de les obres de Sacco, també podem destacar les d'autors com Sarah Glidden i Guy Delisle.

Pels còmics que tractarem, els tipus més destacables d'aquesta llista són: l'autobiografia, la memòria directa, la memòria familiar i la memòria de ficció. Ni la biografia ni l'assaig històric, encara que són gèneres molt interessants, no fan partícips a les persones protagonistes, ja que, d'una altra manera, es convertiria en autobiografia o memòria de ficció. Per una altra banda, val la pena destacar el còmic periodístic, que ha agafat molta força fa poc i és molt recomanable per observar la situació d'un lloc en un moment determinat. Malauradament, a causa

de la seva novetat no hem localitzat obres d'aquest tipus sobre la Segona Guerra Mundial.

La segona cosa que cal preguntar-se sobre aquest tipus de còmics són les diferències que podem trobar envers altres generes. Per la seva part, Arroyo, en un article que escriu anomenat *Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico*, ens conta algunes de les característiques que té un còmic autobiogràfic. És interessant analitzar això, ja que, encara que no tots els còmics que tractarem seran autobiogràfics, moltes de les característiques d'aquest serveixen per als altres a causa a la seva estreta relació. Es pot dir que els còmics de la Memòria són una mena de gènere híbrid, i tots segueixen unes pautes semblants. Les característiques són les següents²⁴:

²⁴ Per consultar les característiques dels còmics autobiogràfics, cal revisar la font original: Arroyo, 2012: 112-120.

- En el còmic com a objecte físic hi ha tota una sèrie d'elements "paratextuals" que ocupen un lloc important. Exemples d'això són les portades, els títols i els subtítols. Moltes vegades, s'afegeixen fotografies o documents per provar la veracitat dels fets que es contenen. D'aquesta manera, es contribueix a plasmar la idea que l'autor es responsabilitza de la seva narració no fictícia, des d'abans de començar la lectura.
- La fina línia de la ficció (història inventada) i la no-ficció (testimoni verídic de la realitat). El còmic de la Memòria és, d'una banda, una obra no fictícia perquè s'intenten explicar uns fets de la vida de l'autor. Però és, alhora, ficció, ja que no hi ha cap altra prova de la seva fiabilitat que les experiències viscudes per ell, que pot seleccionar i manipular.
- La important càrrega aspectual dels dibuixos, que no han de representar tan sols la realitat, sinó les experiències viscudes per l'autor. Per aquest motiu, algunes d'aquestes obres tendeixen a l'abstracció, tant en formes i colors. Se sol utilitzar molt el que s'anomena "efecte màscara", és a dir, dibuixar amb línies molt simples als personatges, en contrast d'un entorn ric en detalls. D'aquesta manera, el lector s'identifica amb el protagonista. Altres, per la seva banda, intenten ser del tot fidels als fets i intenten aconseguir un dibuix realista.
- La paraula té una gran importància com a element testimonial. Abunda l'ús de la veu del narrador, que pot ser el mateix protagonista de la història que reflexiona des del present, o bé un extern, com podria ser un narrador omniscient.
- L'ús de la forma de les vinyetes cobra una gran importància, i la complexitat de relació entre elles influeix de forma significativa en el discurs. Un exemple seria l'ús de vinyetes estretes per incrementar la intensitat de les emocions.

- La temàtica. Aquest tipus d'històries solen tendir a les desgràcies personals i en les experiències traumàtiques. Per tant, destaca l'alt nivell dramàtic, encara que, fa poc, han sorgit algunes obres més optimistes. Aquests còmics de la Memòria, a més, solen situar aquests fets dramàtics en un moment històric en particular.

I com es pot relacionar el còmic que utilitza la Memòria amb la Història? Segons Calviño, s'han de fer treballs intentant establir sistemes i metodologies per extreure del còmic un ús instrumental per a la història, de la mateixa manera que es fa per obres pictòriques, literàries i, més recentment, amb el cinema. De totes maneres, defensa que cada obra és un món distint perquè hi juguen diferents factors, com són el gènere, el tema de l'obra o la intencionalitat de l'autor. Per aquest motiu, s'han de portar a terme anàlisis individuals de cada obra, a fi de discernir el seu valor com a font històrica. És necessari realitzar estudis seriosos d'aquest mitjà, amb l'objectiu d'equiparar-lo a altres arts en el món acadèmic. Aquest autor també defensa que és un àmbit poc tractat encara, però que s'ha de treballar sobre ell, ja que, almenys el còmic autobiogràfic i el documental, es poden comparar a altres fonts primàries i, per tant, establir metodologies semblants.²⁵

²⁵ Calviño, 2018: 114-118.