

El còmic i la història

Oriol Garcia i Quera

Abans de tot voldria aclarir que jo no soc un crític, ni un analista, ni tant sols un col·leccionista de còmics. Tampoc soc historiador.

Ara bé, la meva feina aquests darrers anys ha estat realitzar còmics i il·lustracions de temàtica històrica. També dedico unes hores a la setmana a donar classes de còmics, i en soc un lector habitual.

És des d'aquest punt de vista que plantejaré unes reflexions sobre el paper que penso que ha exercit el còmic en la divulgació i reconstrucció de la història.

Començaré comentant les característiques del mitjà, a continuació incidiré sobre el còmic històric en concret i us en proposaré una classificació, i acabaré comentant alguns aspectes més directament vinculats a la feina de l'autor.

El còmic

Un còmic és, segons la Secció

Filològica de l'Institut d'Estudis Catalans, una "Història explicada mitjançant una successió de vinyetes que contenen il·lustracions i text alhora". Per ser més exacta, a aquesta definició s'hi hauria d'afegir que el text i la imatge s'han de presentar entremesclats (per no ser una auca) i que la successió de vinyetes ha de tenir una certa llargària (per apartar-se de la tira còmica).

Ara bé, accepcions a part, el que és cert és que el còmic s'ha estat utilitzat sovint, no només com a entreteniment (underground, humorístic, bèl·lic, eròtic, policíac, fantàstic...), sinó també per a transmetre coneixements de tot tipus, d'una manera entenedora i assequible, a gent de totes les edats (campanyes mèdiques, de prevenció d'incendis, d'accidentalitat laboral, normes cíviqües, hàbits alimentaris, normes de trànsit...).

Atès el seu format, el còmic permet una lectura bastant

ràpida, però –a diferència dels mitjans audiovisuals- també facilita el retrocés en la lectura i la relectura pausada, qualitats importants quan es tracta d'assimilar conceptes.

Què és el còmic històric?

És difícil definir el còmic històric perquè, a priori, sembla que qualsevol còmic ambientat en el passat hauria de pertànyer a aquest gènere. Però no és així.

Obres ben documentades i que ens donen una visió molt aproximada del que devia ser la vida en un vaixell al Carib del segle XVII, la construcció d'una via fèrria a l'Amèrica del segle XIX o la lluita per la supervivència en una trinxera a la Primera Guerra Mundial o l'ocupació d'una illa del pacífic pels americans al segle XX passen directament a pertànyer al gènere de pirates, western o bèl·lic (Fig. 8 i 9).

D'altra banda, molts analistes del món del còmic tampoc no tenen cap problema en considerar del gènere humorístic o infantil totes les obres dibuixades amb un estil de dibuix no realista, malgrat moltes d'aquestes obres contenen un volum d'informació i una quantitat de recreacions d'episodis o indrets històrics

gens menyspreables (Fig. 10 i 11).

Tampoc no és factible acotar el gènere des d'un punt de vista cronològic. Posem per cas que decidísim que tot allò que recreï un passat de fa més de 50 o 60 anys fos còmic històric i la resta no. Estaríem deixant fora d'aquesta classificació obres que han tractat amb gran rigor episodis com la Guerra Civil, l'emigració dels anys 70, la transició, la Guerra de Bòsnia o el conflicte del Pròxim Orient. Algunes d'aquestes obres tenen un valor periodístic innegable i sovint els autors relaten episodis viscuts (Fig. 12 i 13).

Per tant, deixarem l'acotació de gèneres per als crítics i ens centrarem més en el còmic i en la vinculació que aquest té amb la història.

El còmic i la història

La relació del còmic amb la història ha estat freqüent des que va nàixer aquesta forma d'expressió, ara fa poc més d'un segle. Però el punt de vista des del qual els autors s'han apropiat al nostre passat no sempre ha estat el mateix.

Podríem dividir les obres de còmic històric en tres grans categories, en funció del

tractament que s'hi fa del passat i, també, de la voluntat amb què es tira endavant el projecte: divulgatiu, d'entreteniment i mixt.

Cal dir que tots tres tipus ens transmeten coneixements sobre el passat, però les prioritats del guionista i del dibuixant varien tant d'un cas a l'altre que aquesta funció no sempre es compleix amb la mateixa intensitat.

El còmic històric divulgatiu

Aquest apartat englobaria tots aquells còmics que relaten la biografia d'un personatge, d'una localitat, d'un país, d'una zona geogràfica determinada, d'una efemèride, etc. Els exemples són molts i impossibles d'inventariar.

Són obres sovint subvencionades per un ajuntament o entitat que veu en el còmic la possibilitat de recrear el passat del seu poble o del fill pròdig del poble de manera barata i relativament ràpida.

Per tant, atesa la seva voluntat divulgativa, és obligada l'aparició en aquests còmics de l'edifici més antic del poble, o de l'anècdota que tothom sap sobre aquell o aquest personatge històric. Normalment s'escull

algun veí del poble com a assessor històric i se li encarrega redactar una bona part del guió.

Aquestes obres abracen períodes de temps molt amplis, i això fa que siguin projectes incòmodes per al guionista, que ha de narrar la història d'un poble al llarg de 3000 anys en 48 pàgines, i per al dibuixant, que cada mitja pàgina ha d'actualitzar tota la documentació que té a sobre de la taula.

I encara més per al lector, que quan va per la pàgina 5 ja ha passat per la prehistòria, Grècia, Roma, i ja no és capaç de recordar res del que ha llegit per què no te cap relació amb el que està llegint a la pàgina 6 sobre el feudalisme.

En aquest tipus de còmic s'ha intentat de tot per tal de no avorrir al lector: viatges en el temps d'alumnes de l'escola del poble, salts temporals amb el fil conductor on seguim els dels membres d'una mateixa família, bruixes i bruixots que veuen el passat a través d'una bola de vidre o d'un ordinador...

El resultat són obres que difícilment satisfan als lectors de còmic a causa de l'excés d'informació i de la seva manca de ritme, i tampoc als

afecionats a la història, que com a eina de consulta optarien per un altre tipus de llibre, més acadèmic. Són obres feixugues - això sí, molt documentades-, que estan predestinades a no sortir del prestatge si no és per fer una consulta ràpida sobre quin any es va construir la fàbrica, el pont o la font que hi ha a la sortida del poble.

El còmic històric d'entreteniment

En aquest cas ens trobem amb còmics que relaten aventures amenes i entretingudes, situades amb més o menys precisió cronològica o geogràfica, però amb poc rerefons històric.

D'una banda gairebé no hi apareixen quasi personatges històrics o, si hi apareixen, tenen poca rellevància i, de l'altra, els fets narrats succeeixen al marge de les efemèrides que coneixem.

La conseqüència d'aquesta manca de referències –buscada, no casual– permet una gran capacitat de moviment a l'autor. N'hi ha prou amb situar l'acció de les primeres pàgines en un entorn més o menys concret (Europa segle XII, Amèrica segle XVIII) per, a continuació, deixar-se endur pels protagonistes i les seves aventures, creant personatges i situacions fictícies.

Són obres que no sempre ens ajuden a entendre, per exemple, qui governava tal o qual territori en el moment de l'acció i quines relacions mantenia amb els territoris veïns i per quins motius, on eren les fronteres (si n'hi havia)? Quins esdeveniments van originar el conflicte bèl·lic on es troben immergits els personatges? Eren conflictes polítics, econòmics, socials...?

Així i tot, des d'un punt de vista artístic, dins d'aquest apartat hi trobem grans obres de còmic. I en algunes d'elles s'ha tingut molta cura a l'hora de recrear, per exemple, un monestir romànic, l'interior d'un vaixell anglès del segle XVIII o el poblat de Machu Pichu.

Moltes d'aquestes obres, si bé és cert que no aporten gaires dades sobre els grans fets històrics, sí que donen una visió del que s'anomena la infrahistòria o la vida quotidiana dels nostres avantpassats: l'estratificació social, el poder, les tècniques constructives, l'estil arquitectònic, la tecnologia militar, el vestuari... (Fig. 14 i 15).

En aquest sentit, doncs, sí que compleixen una certa funció educativa, tot i que aquesta no és la prioritària.

El còmic històric mixt

Aquest darrer apartat englobaria totes aquelles obres en les quals la voluntat del dibuixant és tant informativa, com lúdica, com didàctica.

En elles els grans fets històrics condicionen de manera clara l'entorn i el comportament dels personatges, i la trama fictícia que crea el guionista queda tan imbricada amb la història real que es fa difícil destriar realitat de ficció.

És freqüent l'aparició de fets o personatges històrics, i no s'évita donar dates o situar-los en indrets reals, que es poden reconèixer. Són habituals fins i tot les acotacions a peu de plana per aclarir conceptes o ampliar coneixements.

El tant per cent de fets històrics documentats és considerable, i sovint es fa viatjar els protagonistes d'un costat a l'altre per a que puguin viure el màxim nombre possible d'aquests fets.

Aquest tipus de còmics, per tant, exigeixen que els seus autors tinguin un ampli coneixement del període en el qual transcorre l'acció.

Hi ha una intenció evident de fer

reviure al lector episodis històrics de la mà dels protagonistes. Quan s'assoleix aquest equilibri entre el rigor a l'hora de recrear fets històrics i el drama concret dels personatges, la funció educativa queda garantida. Després de llegir un d'aquests còmics s'ha après una porció d'història de manera amena (Fig. 16 i 17).

La feina del dibuixant de còmic històric mixt

Cada dibuixant té el seu propi sistema de treball. En aquest apartat se n'exposarà un de possible, però les possibilitats són infinites.

Elecció del tema

Aquesta primera fase és probablement la més important. És la que definirà realment el tipus de còmic que acabarà veient la llum. Quin episodi explicar? De quina època? Per què?

Normalment hi ha una seducció inicial d'un lloc, un personatge, un fet històric... que segurament per al dibuixant té una càrrega emotiva considerable. Això pot esdevenir arran de la lectura d'un llibre, del nom d'un carrer, d'una cançó, d'un castell, d'una llegenda o d'un documental.

Desenvolupament del tema: el guió

A partir del moment en què ja es té el tema (la batalla de l'Onze de Setembre de 1714, el bandolerisme del segle XVII a Osona, o el Corpus de Sang...), sorgeixen un seguit de preguntes: qui seran els protagonistes i què motivarà les seves accions? Quins personatges històrics són contemporanis d'aquests protagonistes? Té sentit fer-los aparèixer? Poden aportar alguna cosa? Aquests personatges i els fets que els envolten, faciliten el fet de donar a conèixer un moment històric determinat? Quin? Quin to ha de tenir tot plegat? Quin missatge es vol transmetre? Quins referents pot tenir el lector sobre aquesta època que l'autor pugui utilitzar? Quins tòpics són evitables? Quins cal reforçar? En quin moment es pot iniciar la trama i en quin acabar-la?

Totes aquestes preguntes, i moltes més, s'aniran responent durant tot el procés d'elaboració del guió.

La base del guió del còmic històric mixt: la documentació

Per a la confecció del guió és imprescindible convertir-se en una esponja i absorbir tota la

informació que sigui possible, recopilar sobre el tema que s'ha decidit tractar. La recopilació es fa consultant bibliografia, entrevistant especialistes, afeccionats a la història i historiadors, visitant els indrets corresponents -amb la càmera de fotos a punt, és clar... (Fig. 20 i 21).

El dibuixant de còmic històric sovint és considerat pels seus col·legues com un professional que es complica la feina. Quina necessitat hi ha -es pregunten-sabent dibuixar altres coses, de treballar amb piles de llibres de documentació, perdent temps per saber quin calçat duïen els carolingis, què menjaven els romans o com era una casa ibera? Això per no parlar de la possibilitat de quedar exposat eternament a que algú que en sap més trobi errors o imprecisions a les teves planes.

Qualsevol dibuixant s'ha de documentar, treballi en el gènere que treballi. Però és evident que el dibuixant de tema històric assumeix uns riscos difícils d'evitar.

La quantitat i la qualitat de la documentació amb la què treballa un dibuixant depèn de molts factors, i no té a veure necessàriament amb si el còmic resultant acabarà pertanyent a

l'un o l'altre grup dels abans analitzats.

El fet que un autor documenti millor que un altre l'arquitectura, el vestuari, les armes, el mobiliari, pot estar en funció de moltes variables: dels coneixements previs d'aquell dibuixant, del temps de què disposa per a fer la feina, del neguit que tingui per la recerca de dades, del fet que sàpiga on trobar aquesta informació (biblioteques, entesos, internet, gravats, pintures, ceràmiques, treballs d'arqueologia, visites i viatges...), de les exigències del client, del servei de documentació que li sigui facilitat i, finalment, de quan decideix aturar la recerca i començar a dibuixar.

Ara bé, de la mateixa manera que el dibuixant opta per un nivell de documentació, també decideix quines llicències es pot prendre perquè l'obra no se'n ressenteixi des d'un punt de vista artístic. Davant dues alternatives d'una mateixa època, hom pot optar per la que més li interessi a nivell purament estètic. O també pot ometre els imprescindibles traductors en les escenes de contacte entre diverses civilitzacions, per tal d'agilitzar el ritme narratiu (Fig. 22, 23, 24 i 25).

Quan ja es comença a tenir prou informació sobre el tema que s'ha decidit tractar, és el moment d'iniciar la redacció dels diàlegs. L'apartat de guió, per la seva complexitat i importància, mereixeria un tractament a part, atesa la seva importància. A tall d'apunt només comentarem que és cabdal posar-se en la pell dels personatges i de la seva època, i que s'ha de ser conseqüent a l'hora de bellugar-los.

La realització: dibuix, tinta i color

Una vegada ja es disposa de la documentació corresponent, es comencen a dibuixar les planes. És interessant procurar que hi apareguin tots aquells elements dels que s'hagi tingut notícia i puguin completar la visió de l'època que em proposo recrear. Tant si són elements encara existents com desapareguts amb el pas del temps.

L'objectiu és anar creant un fresc on vagin apareixent elements d'arquitectura, d'indumentària, d'urbanística, de mobiliari, d'armament, de tècniques militars, de mètodes de transport..., de manera que el lector faci una imatge d'aquell món, i a ser possible, de tant en tant, comparant-lo o trobant-li punts de contacte amb l'actual. Però el que és clar és que,

finalment, la visió que s'acabarà donant sobre un període o un altre serà sempre una visió personal. Més o menys contrastada amb entesos en la matèria, més o menys documentada, però mai amb pretensió de ser científica.

I és que, evidentment, allà on no arriben les dades empíriques arriba la imaginació de l'autor. Si, per exemple, no se sap, o els arqueòlegs no es posen d'acord, sobre com eren les teulades d'aquesta casa o aquella cabana, no per això l'autor les dibuixarà sense teulada. Haurà de prendre una decisió i procurar que sigui creïble dins el

món que s'ha anat formant el lector en el seu imaginari.

Perquè aquest és un punt molt important quan es tracta de viatjar en el temps: la imaginació.

Bibliografia

VICH, S. (1997). *La historia en los cómics*. Barcelona: Ed. Glénat.

NAVARRO, J. i GARCIA, O. (2000). El còmic històric. *Recull de conferències 1998*. Andorra: Societat Andorrana de Ciències. Pàg. 85-109.