

Excma. Sra. Presidenta, Señoritas e Señores Académicos, amigas e amigos:

Non vou agochar que cando Xurxo Lobato me comunicou a disposición dalgúns Académicos para propoñer a miña candidatura de ingreso nesta Institución, a miña primeira reacción foi unha mestura de fonda sorpresa e un chisco de incredulidade. Cando entendín ó longo da nosa conversa que non era a súa intención facer chanza e que o asunto iba en serio, aqueles primeiros sentimentos deron paso a unha inconcreta sensación de aprensión e perigo: teño vertixe en grado superlativo, e certos acontecementos da vida aseméllanseme dolorosamente a un precipicio cruzado por unha corda. Teño a tendencia natural a relativizar a importancia e a transcendencia dos recoñecementos e honras que o azar e a xenerosidade dos demais me teñen agasallado, pois poucas cousas soporto peor que a fachenda e a pedantería. E máis dunha vez quen ben me quere e está perto de min me ten sinalado que esa postura pode chegar a parecer arrogante para quen outorga ese premio, e agravante para quen non o teña recibido no meu lugar. Acabaría, á fin, semellando xusto aquilo do que pretendo fuxir. Os que ben me coñecen saben que nada pode estar máis lonxe do meu xeito de ser e de sentir.

Así pois, quero amosar o meu agradecemento a Xurxo Lobato, Ángel Luís Hueso, José Ramón Soraluze e **** pola xenerosidade de querer ver no meu traballo méritos abondos para xustificar propoñerme coma Académico, e a todas aquelas Académicas e Académicos que deron apoio a tal proposta, por ser cómplices do delito. É para min unha honra entrar a formar parte desta Institución e traballar, xunto cos demais Académicos e Académicas a prol da Cultura galega nos eidos dos que esta Academia se ocupa.

Pero máis alá da distinción persoal que esta elección poda supoñer, entendo este nomeamento como o recoñecemento do valor creativo e artístico das linguaxes visuais que eu poda modestamente representar e que, a partires deste momento, pasarán a formar parte do patrimonio cultural que esta Academia ten a encomenda de protexer, desenvolver e transmitir. Coma xa sinalou Xurxo Lobato no seu discurso de ingreso, é encomiable a vontade de actualizarse e adaptarse ós novos tempos que esta institución amosa con estas escollas. Tamén eu agardo saber corresponder co meu traballo e aportacións no seo desta Sección da Imaxe.

Vanme ter que desculpar, pero síntome na obriga, nesta miña intervención, de presentar cartas credenciais. Ó fin e ó cabo, son consciente de que somos advenedizos, ou mellor, menos agresivo -aínda que signifique o mesmo-, “*vindeiros*”, como nos siguen a chamar os nativos da aldea na que vivimos aínda despois de vinte anos residindo entre eles. Se ben non me atrevería a enumerar méritos persoais para que esta Academia prestase atención á miña obra, non teño dúbida algunha en enumerar as sobradas razóns para xustificar a importancia desta linguaxe artística á que levo adicados os máis dos meus trinta anos de traballo.

O nome máis internacionalmente extendido para denominala é o termo inglés: *comic*. A Real Academia Española da Lingua ten xa incorporado o vocable, acento incluído. Os franceses chamáronlle *bande dessinée* (tira debuxada), os xaponeses *manga* (imáxenes grotescas), os brasileiros *quadrinhos*, e os portugueses *banda desenhada*, que moitos de nós acollimos en galego (aínda que a nosa Academia da Lingua teña recollido o termo inglés). En español a

discusión é xa bizantina: temos *historieta*, do catalán, e este foi o nome preferido en xeral pola xente da profesión, pero non son poucos os que se senten incómodos co sufixo diminutivo e un tanto despectivo. O certo é que a máis da xente, entendidos ou non, lle chama “cómico”, e iso pesou abondo como para que un comité constituído por autores, editores, teóricos e críticos, convocados polo Ministerio de Cultura para definir as bases do Premio Nacional, rematase aconsellando a denominación de “Premio Nacional de Cómico”. Aínda que a discusión non é totalmente intrascendente, non creo que mereza un gran investimento de enerxías. A cotío estes asuntos dos nomes son cousa que remata resolvendo o tempo. Deixei para o final o xeito no que o denominan en China, *lianhuanhua* (imaxes encadeadas), que adoptei para titular esta miña intervención por parecerme a máis afortunada das denominacións. O que está claro é que os chineses, por moi axeitado que sexa o nome, e por moi en auxe que estea o seu país, teñen poucas posibilidades de que acabe imponéndose a nivel internacional.

Algúns dos presentes estarán xa fartos de escoitarme esta afirmación: Ao longo do século XX o ser humano inventou dúas novas linguaxes creativas: o cine e o cómic, ou se prefiren, a historieta, a banda deseñada. No XIX inventou e desenvolveu a fotografía, e, polo que levamos visto, durante estes primeiros anos do XXI está a investigar no que polo momento poderíamos chamar *linguaxe multimedia*, na que as potencialidades das ferramentas dixitais permiten unha integración de medios e soportes difíciles de imaxinar ate hai pouco. O tempo nos amosará onde podemos chegar por eses novos vieiros.

Nestes poucos máis de cen anos as dúas artes das que falaba -cine

e banda deseñada- aportaron á bagaxe cultural da humanidade unha cantidade sobrecolledora de obras. Moitas delas -películas e historietas- resultarán fundamentais, imprescindibles, para entender a Arte do século XX e a súa evolución.

As dúas, cine e B.D., son linguaxes eminentemente visuais. As dúas son linguaxes híbridas, mixtas, resultado de facer interactuar -facer dialogar, como dirían os comisarios de exposicións- a imaxe e a palabra. Ámbalas dúas son linguaxes de expresión -condición indispensable de todo medio artístico-, pero tamén -e isto resulta de suma importancia para ben entender a mudanza que de xeito soterrado se estivo a desenvolver durante o século XX- linguaxes de comunicación. E as dúas son esencialmente -aínda que non de xeito excluínte- linguaxes narrativas. Querería particularizar para que, cando falo de cine, pensen, tamén, no cine debuxado, imaxe a imaxe, o que chamamos **animación**.

A historieta é, ó mesmo tempo, como ben me ten sinalado o meu amigo e colega Ángel de la Calle, un **sistema**. Quere isto dicir que as regras de uso do código son tan abertas que cada autor pode manexalas cunha ampla marxe de liberdade, e as variantes poden dar resultados altamente diferenciados, a pesares de que a intuición nos asegure claramente que todos eles son cómic.

Dende finais do século XIX e principios do XX moitas das disciplinas artísticas clásicas escolleron o camiño de radicalizar a autosuficiencia do binomio **creador-obra** como vía de evolución. Duchamp materializou e abanderou esa idea, e a obra e o seu creador pasaron a ser ontolóxicamente independentes do público e a crítica. Grazas a ese posicionamento, os límites esclerotizantes dun

academicismo inmovilista puideron ser superados, e o século XX acolleu un estoupido de propostas creativas como nunca antes se tivera dado. O artista se expresa a través da súa obra, e o público e a crítica deberán aprender a interpretala. É a consagración da **expresión** e a renuncia -ás veces mesmo o rexeitamento- á **comunicación**. Dende o punto de vista dos dereitos individuais, toda unha conquista; nada que obxectar. Dende a perspectiva social resulta, se cadra, matizable.

En paralelo a este proceso, cine e B.D. evolúen por un camiño ben diferente: resultan ser, esencialmente, linguaxes creativas **altamente socializadas**. Sen renunciar á súa capacidade de expresión, pretenden comunicar e reincorporan a figura do destinatario á ecuación artística: a obra non se xustifica unicamente como resultado da expresión do autor, senón que precisa do espectador / lector para pechar o proceso. Por iso teñen esa inmensa capacidade para crear referentes colectivos.

Se cadra chegou xa o momento de reabrir esta discusión encol deste enfrontamento expresión-comunicación a nivel global.

Falando xa de banda deseñada, é certo que esta linguaxe ten pouco máis de cen anos de percorrido nas súas formas e estruturas “canónicas”, pero aqueles que fixeron, fan e farán dela o seu vehículo de expresión e comunicación, pertencen, a un tempo, a dúas das estirpes máis vellas da humanidade: a dos contadores de historias e a dos inventores de imaxes. Destas dúas linaxes recibimos un herdo cuantioso que, como no caso dos vellos casamentos feudais e burgueses, aínda fortunas e forzas. Non foi pouco patrimonio para comezar a andaina.

Coma contadores de historias, aportamos, mesmo, unha nova

figura creadora: o guionista. Quen escribe banda deseñada, as máis das veces, non só narra uns feitos e transmite uns diálogos, senón que tamén **describe imaxes**. O guionista indícalle a quen vai poñer o relato sobre o papel (ou sobre a pantalla do ordenador) -cando non son a mesma persoa-, o tamaño e forma da viñeta, a súa disposición dentro da páxina, qué se ve no primeiro plano ou non, cales son as expresións que deben amosar os personaxes... Toda unha novidade. Imaxinen a alguén e explicando:

“Cadro vertical, tres cuartos. No fondo, unha paisaxe de extrañas montañas, rochosas, moi verticais, sen vexetación, esvaídas, baixo un ceo nebuloso, con luz de mencer. Na esquerda da imaxe, un camiño sinuoso e lonxano que semella levar a un lago ou unha ría. Na dereita, tamén lonxe, unha ponte. O conxunto ten que provocar sensación de inquedaanza onírica. Sobre ese fondo, unha muller en plano medio, cabelos escuros case ocultos baixo un velo de gasa, roupas tamén escuras, as mans cruzadas baixo o peito. A muller non ten cellas, e olla cara ó lector/espectador cun sorriso indefinible, entre melancónico e irónico.”

Leonardo reméxese na cadeira e brama, co seu coñecido mal carácter, contra o guionista: *“Un sorriso indefinible, entre melancónico e irónico...”, ¿¿Qué demo quere dicir iso!? ¿¿Cómo se pode representar tal cousa?! ¡Escribilo é fácil...!”*

Pois así, cadro tras cadro, ate compoñer unha historia. Porque un libro de cómic ten un mínimo de trescentas vinte viñetas, e no caso dunha novela gráfica ese mínimo pode alcanzar facilmente as setecentas.

Coma inventores de imaxes o noso herdo resultou ser coma esa finca pouco apreçada polo resto da familia, que case ninguén desexa: foron tempos duros para o debuxo. Con fonda modestia admiramos e

aprendimos daqueles que conseguiran expresar o Universo cunha liña negra sobre un papel en branco, unha das alquimias máis abraiantes e potentes que a mente humana e quen de facer. Porque o debuxo, a liña espida, é unha forma de codificación portentosa, a poesía visual máis esencial e mística. Fixemos nosa esa ferramenta, utilizámola ate a extenuación e a desenvolvimos ate límites expresivos ós que non se tiña chegado, compartíndoa con ilustradores e debuxantes de animación. Todo isto sen renunciar -nin moito menos- ás aportacións substanciais das avangardas da plástica do XX. As cousas como son, falando en termos colectivos, estamos orgullosos dos resultados.

E, as voltas que pode dar a vida, case un século despois atopámonos conque temos as xeracións máis formadas visualmente da historia da humanidade. Infografía, iconas, grandes exposicións, sinalética, videoxogos, libros ilustrados, museos accesibles, cine de imaxe real e de animación, fotografía e vídeo inmediatos... Dende as formas máis sintéticas aos delirios máis barrocos. Unha auténtica avalancha de imaxes creadas e recreadas dende o primeiro instante no que un ser humano abre os ollos e é quen de ver. Eses son os destinatarios das nosas creacións, ese é o contorno, o ecosistema no que nos encontramos. E resulta que lles encanta o debuxo, en todas ou nalgunhas das súas moitísimas e variadas formas. Como dicía, a banda deseñada e unha forma de Arte altamente socializada.

A humanidade levaba 15.000 anos de procura. Dende Altamira e Lascaux -e dado o grao de sofisticación das dúas mostras, presumiblemente dende bastante antes-, o ser humano tentou representar o seu universo, ou cando menos aquilo que consideraba fundamental dentro de el, a través da imaxe. Nun primeiro estadio, a representación das “cousas”, logo, a representación do tempo -o

movemento-, e, por último -e moitísimo máis tarde-, a representación dos sentimentos.

Chegados ao punto de tentar representar a acción, os feitos, o acontecido, apareceu esa necesidade de incorporar en certas imaxes a pulsión narrativa. As escenas de caza do Mesolítico e o Neolítico son xa os primeiros exemplos. Moitas das pinturas murais exipcias teñen esta cualidade. A Columna Trajana tamén. Non son poucos os exemplos de códices miniados e frescos medievais que amosan esta ambición narrativa. As aleluias, os cantares de cego, e unha ampla variedade de propostas gráficas desenvolvidas ao longo dos séculos XVIII e XIX grazas aos avances da tecnoloxía da imprenta e, sobre todo, a técnica da litografía, en 1789, poden ser consideradas como achegamentos moi avanzados, antecedentes inmediatos.

Foron séculos e séculos rondando, sen chegar a descubrir, o concepto que remataría por resolver a ecuación: a **secuencialidade**, a representación do movemento e do paso do tempo a través da xustaposición de imaxes e a súa organización e ordenación para crear no ámbito virtual da mente do espectador / lector a sensación dun continuo espacio-temporal. A iniciativa foi europea: o franco-suízo **Rodolphe Töpffer** populariza a partir de 1833 as súas historias en viñetas, onde os textos eran aínda bloques a pé de imaxe, e o alemán **Wilhelm Busch** crea *Max und Moritz* en 1865. Pero, a partir de 1877 a prensa norteamericana comeza unha produción frenética, onde destacan **Richard Felton Outcault** e **Frederick Burr Opper**. Será Outcault quen en 1895 cree *Yellow Kid*, coa primeira tentativa dos textos asociados visualmente ó personaxe, colocándoos sobre o amplo camisón amarelo co que vai vestido o cativo. **Winsor McCay**, con *Little Nemo in Slumberland* (1905), e **George Herriman**, con *Krazy*

Kat (1911) son xa mestres traballando con globos de texto asociados a cada personaxe. Por certo, McCay foi, ó mesmo tempo, pioneiro da animación, sendo autor de pezas de ate dezaoito minutos realmente maxistras. Pese a ese poderoso arranque norteamericano, Europa non quedou nunca atrás e Xapón puxo en marcha unha vía alternativa baixo a denominación de manga.

Ese xogo de composición e ordenación de imaxes nunha estrutura solidaria, que é a esencia sintáctica do cómic, baséase nunha das máis potentes capacidades da mente humana: a de inducir ou deducir feitos e coñecementos a partires doutros dados. O mecanismo da *elipse narrativa* aproveita de xeito abraiante esta habilidade: o autor suprime partes da historia que considera non esenciais na confianza de que o lector / espectador vai ser quen de “introducilas” mentalmente no discurso. A literatura fixo bo uso, aínda que dun xeito moi limitado, deste recurso durante séculos, o cine afondou narrativamente na súa utilización, pero foi a B.D. a linguaxe que fixo da elipse narrativa o celme, a esencia do seu código. Ate o presente, a banda deseñada é a máis elíptica das linguaxes utilizadas polo ser humano. Unha historia contada en cómic transcorre nunha porcentaxe elevadísima oculta ao lector, nese baleiro, nesa terra de ninguén que é a canle en branco entre cadro e cadro, entre viñeta e viñeta. O que facemos os autores de historieta e dar empurróns ao lector para axudarlle a saltar eses abismos. Se non somos quen de facelo ben, o lector se despeña. Grave responsabilidade a nosa.

Nun parágrafo anterior, ó falar das orixes deste medio de expresión, omitín voluntariamente a referencia á que é considerada a primeira narración gráfica da península ibérica e uns dos primeiros achegamentos ó cómic en Occidente: o manuscrito *iluminado* das

Cantigas de Santa María, no século XIII. ¡E estaban escritas en galego!

Poderíamos rebuscar outros antecedentes en Galicia nos séculos posteriores, pero o certo é que non foi ate os anos setenta do século pasado que podemos falar con total propiedade das primeiras aportacións galegas serias no eido da historieta. En 1972 **Xosé Díaz, Chichi Campos** e **Luís Caparrós** fundan o **grupo do Castro**. En 1973 incorpóranse **Xaquín Marín, Pepe Barro** e **Reimundo Patiño**. En 1974 publican dende Suíza “*A cova das choias*”, que podemos considerar primeira revista de banda deseñada galega. Pero antes, dende finais dos sesenta, un galego francotirador, **Suso Peña**, era, realmente, o primeiro autor galego profesional, cunha produción constante publicada en España, Alemania, Gran Bretaña e os Estados Unidos, compoñente do **grupo da Floresta** (con **Carlos Giménez, Adolfo Usero, Esteban Maroto** e **Luís García**), todos eles autores de referencia do cómic español. Suso Peña continuou producindo profesionalmente historietas ate os anos oitenta, pero do grupo do Castro só Chichi Campos, moi ocasionalmente, e Xaquín Marín, de xeito continuado e especialmente enfocado cara á prensa, persistiron no medio. De todos os xeitos, a semente estaba botada.

Non vou citar máis nomes, polo evidente perigo de esquecer algún e ferir, sen quero, sensibilidades. Despois destes autores “fundacionais” (Marín e Peña proseguiron durante anos non só creando, senón apoiando ea animando a moitos novos creadores) fomos chegando os demais. Uns militaron na contracultura e no *underground*, outros participaron no *boom* da historieta en España dos anos noventa, outros nos movementos asociativos e de creación de base dos *fanzines*, algúns emprenderon a *aventura americana* dos

superheroes... Foron trinta anos de longo camiño.

E mentres, polo mundo adiante e enumerados sen orde cronolóxica, o italiano **Hugo Pratt** deixaba o inmortal referente de héroe romántico na figura do seu personaxe *Corto Maltés*; Bruxelas e Angoulême creaban os primeiros *Museos da banda deseñada*; o norteamericano **Art Spiegelman** gañaba o *Premio Pulitzer* coa súa obra *Maus*; **Umberto Eco** reflexionaba en torno ó cómic no seu imprescindible *Apocalípticos e Integrados*; o francoserbio **Enki Bilal** vía como o seu libro *Frío Ecuador* resultaba escollido libro do ano pola moi prestixiosa revista *Lire* (o que abría, unha vez máis, o interminable debate sobre onde e como situar e considerar esta arte heteroxénea); o cine -moi particularmente-, a publicidade, a ilustración, a moda e moitos outros medios amosaban as influencias chegadas dende a historieta; personaxes como *Tintín*, *Axterix*, *Charly Brown e Snoopy*, *Mortadelo e Filemón*, *Mafalda*... ou *Superman*, *Batman* ou *Spiderman*, acadaban cotas de popularidade estratosféricas e difusión planetaria; o **Museo do Louvre** consagraba unha colección a obras de cómic de creación dentro da súas liñas de publicacións; os orixinais de autores como **Alex Raymond**, **Jean Giraud/ Moebius**, **Hergé**, **Pratt**, **Franquin**, e un longuísimos etcétera, eran vendidos en subastas e galerías de arte e alcanzaban prezos máis que respetables; o *underground* e o fenómeno *pop* resultaban incomprendibles dissociados dos seus referentes historietísticos; o norteamericano **Will Eisner** sentaba as bases do que acabaríamos chamando *novela gráfica*...

Tempos frenéticos e vertixinosos, certamente.

Teño a inmensa fortuna de que a vida me agasallase con formar

parte deles. Cheguei á banda deseñada moi tarde, comparativamente coa xeralidade dos autores, cando tiña xa vinte ou vinteún anos. Cheguei a ela a través da literatura e a pintura -xa levaba feitas tres exposicións-, e abraíoume descubrir que as miñas tres paixóns -o debuxo, a pintura e a escritura- puideran combinarse dun xeito tan potente e efectivo, para dar lugar a algo completamente novo e orixinal... comparable a xuntar caldo, fariña e manteiga, e obter unha filloa: unha miragre. Nunca pensei, e nisto querería facer especial fincapé, que a historieta fose un xeito asequible e económico de facer cine. É evidente e indiscutible o parentesco existente entre ambos medios, pero sempre entendín o cómic como unha linguaxe autónoma, cunha sintaxe propia e altamente sofisticada, e cunhas capacidades expresivas únicas. O seu código e o sistema de relación que establece co receptor é particular e intransferible.

Nunca deixei nin poderei deixar de pintar; nunca deixei de escribir; fixen e fago con frecuencia incursións noutros medios e outros formatos relacionados coa imaxe, especialmente, nos últimos anos, na animación; pero a plenitude expresiva que atopo na banda deseñada fan desta linguaxe artística o celme substancial do meu universo creativo, o xeito máis nido e rotundo de explicarme a min mesmo e de tentar explicarlles ós meus conxéneres como entendo e interpreto o mundo que compartimos.

Gustárame poder darlle as grazas, con nome e apelidos, a cada un dos seres humanos que deciden nalgún intre das súas vidas empregar un anaco do seu tempo, o ben escaso por antonomasia, en interpretar e facer súas as historias e as imaxes que eu lles propoño, mesmo a través de linguas alleas e culturas tan diferentes. Darlle as grazas tamén a todos eses artistas europeos, norteamericanos, sudamericanos

e xaponeses que depuraron a gramática deste medio, polo seu traballo heróico de trocha e búsqueda. Agradecerlle tamén a todas e todos os compañeiros de viaxe, de todas as idades, de todos os estilos, de todas as tendencias, a complicidade reconfortante e o moito que aprendo e descubro día a día, páxina a páxina, grazas ó seu traballo. E por fin, a todos aqueles que **saben** que unha liña pode ser o horizonte ou unha lanza, que un punto pode ser un ollo ou unha estrela, que un trazo sinuoso e trémulo pode ser unha nube ou un corpo espido, a todos aqueles que con só un lápiz e un papel en branco son quen de convocar o Universo... agradecerlles a súa clarividencia poética. Porque tamén grazas a todos eles o lema desta Casa é esperanzadoramente certo: “*Non omnis moriar*”.