

## O cómic, o humor gráfico e a natureza *Comic strips, graphic humor and Nature*

Tomás Cuesta González. Universidade de Santiago (Galiza-España)

### **Resumo**

*A presenza do medio natural nas publicacións aparecidas até o momento en forma de cómic ou viñetas de humor gráfico, mostra como foi evolucionando a relación entre a Humanidade e a Natureza.*

*Desde os pictogramas rupestres ao cómic moderno, a situación cambiou e os contidos tratados tamén. A Natureza foi sempre inspiradora de historias e fantasías, pero a crúa realidade do medio ambiente na actualidade levounos a considerar a pegada que estamos deixando no planeta a causa do noso modelo de vida. Que nos espera no futuro?*

*Algunhas das obras das que falaremos a continuación falan de todo isto e demostran que poden ser un método eficaz para a concienciación ambiental da sociedade.*

### **Astract**

*The presence of the natural environment appeared till now in the shape of comic or graphic humour vignettes, shows how the relation between Humanity and Nature has evolved.*

*From the cave pictographs, the situation has changed and so have the treated contents. Nature has always been inspiring of stories and fantasies, but the harsh reality of the environment nowadays has made us consider the print we are leaving on our planet due to our way of living. What can we expect of the future?*

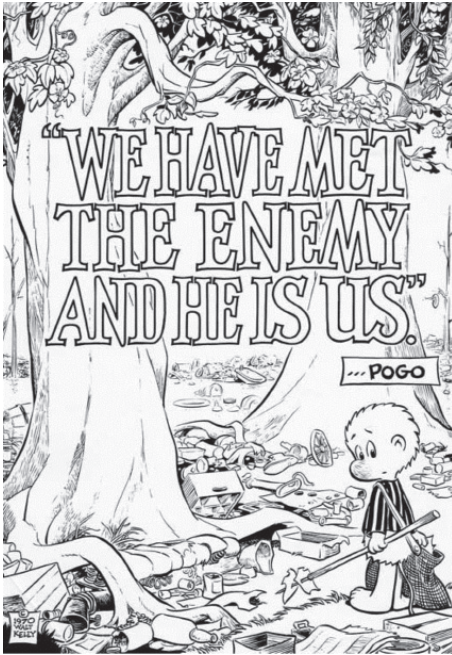
*Some of the following works deal with it all and show they can be an effective method to raise society's consciousness about environment.*

### **Palabras chave**

*Medio ambiente, cómics, educación, futuro, historias, humanidade, natureza*

### **Key-words**

*Environment, comic strips, education, future, stories, humanity, nature*



Dende que nacemos somos exploradores curiosos do mundo que nos contorna. Comezando polos albores da Humanidade vimos observando á natureza porque nos produce medo e nos marabilla, porque é fonte de alimentación e de perigos como queda reflectido nas pinturas rupestres que se conservan na actualidade. Nestas obras pictóricas deixábase constancia das vidas das xentes, dos seus temores e das súas loitas e teimas. Isto era unha mensaxe gráfica e, sen dúbida, a antesala das historietas, do cómic moderno. A través de ambos, representamos a contorna e inclusive ousamos elucubrar fantasías que superan a realidade.

A natureza sempre foi un lugar especial para a mitoloxía tradicional. Segundo as súas características, integrábanse seres

dun ou doutro tipo. Os seres malvados habitaban lugares inhóspitos cunha vexetación infértil e onde o clima era extremo. Con todo, a frondosidade dos bosques proporcionáballe un hábitat a aqueles seres máxicos - non especialmente malignos - como as fadas e mailos trasnos. Aínda que tamén teñen hospedado a monstros e seres agresivos e terroríficos.

A aparición destes mitos débese á fobia que nos produce aos humanos afastarnos dos demais á vez que nos internamos nun lugar escuro que adoita albergar un silencio só roto por ruídos cos que non estamos familiarizados, polos cambios de luz que producen as pólas das árbores, polo relevo escarpado e unha vexetación espesa que pode chegar a construír un teito que imposibilite ver o ceo, e polas formas antolladizas das árbores e das rochas. Isto configúrao como un lugar perfecto para seres fantásticos e historias imaxinarias.

Porén, existe unha conexión co natural e con outras formas de vida que motivou a publicación de obras literarias que se converteron en clásicos da Literatura e nos cales o compoñente natural ten unha importancia capital. Estamos a referirnos a *O libro da selva* de Rudyard KIPLING, *Robinson Crusoe* de Daniel DEFOE, ou *20 000 leguas de viaxe submarina* de Jules VERNE. No eido da pintura ocorre o mesmo coa pintura romántica, e bo exemplo son as obras do pintor alemán Caspar David FRIEDRICH.

Por outra banda atópase a incidencia do ser humano no medio ambiente que sumado á curiosidade que sempre nos caracterizou para saber algo máis sobre o que virá, sobre a orixe e aniquilamento das formas de vida, postúlase como unha temática interesantísima para a realización de obras aos que xa, a gusto do autor, se lles pode engadir grandes doses de fantasía.

De aí naceron multitude de historietas baseadas en futuros post-apocalípticos nos que outros seres cobran vida. Nesta reflexión búscase recoller algunhas historias que imaxinan outra natureza futura que ben pode ser pobre e estéril, incluso escasa en futuros robotizados nos que a tecnoloxía chafase a realidade natural, ou ben pode que se convertera nun ente agresivo ao que tememos as persoas. Unha natureza sublime como dicía Kant<sup>1</sup>.

A miúdo cometemos o grave erro de velo todo desde a perspectiva das persoas. Esta imaxina o futuro coa presenza humana, obviamente. Pero, aínda que hoxe poida parecer inalcanzable, quen nos di que estaremos aquí moito máis tempo, considerando a relatividade do tempo no Universo? O período de existencia do ser humano e os seus antepasados na Terra é un grao de area dentro do deserto que supón a idade do planeta. Para exem-

---

1 KANT, I. (1990). *Crítica del juicio*. Madrid: Espasa Calpe (páxs. 203-211).

plificalo é interesante recorrer ao símil que emprega o filósofo, teólogo e ecoloxista brasileiro Leonardo BOFF cando di que *‘se condensamos nun ano o tempo cósmico, notaremos que o 31 de Decembro, ás dez da noite, entrou en escena o humano primitivo’*<sup>2</sup>.

Sen dúbida, ese futuro sería moi distinto sen a nosa presenza. Se nos parece asombrosa a pegada humana, non o é menos a capacidade que ten a natureza para rexenerarse. Canto tardarían as nosas cidades en derrubarse e reforestarse de novo? E que pasaría cos obxectos de plástico ou todos aqueles non biodegradables? Pois ben, o periodista Alan WEISMAN<sup>3</sup> ilústranos ese futuro no que só dous días despois da nosa desaparición o metro de Nova Iork inundaríase por completo ao desactivarse os mecanismos de drenaxe e máis de mil millóns de paxaros, que morren cada ano polo tendido eléctrico de alta tensión e altas torres de comunicación, sobrevivirían polo apagón definitivo destes elementos.

A nosa coñecida intelixencia capacitounos para desenvolver un mundo artificial baseado nos avances científicos e tecnolóxicos que nos alzaron a un nivel superior ao resto de seres vivos. Pero, cando acadamos o punto de ternos que cuestionar a

---

2 BOFF, L. (2012). *La razón en fase de larva y capullo*. Artigo disponible en [www.adital.com](http://www.adital.com)

3 WEISMAN, A. (2007). *El mundo sin nosotros*. Barcelona: Editorial Debate.

nosa posteridade debido á xestión nefasta dos recursos naturais? Esta deriva foi de todo menos intelixente.

É precisa unha Educación Ambiental que nos habilite unha forma de cavilar que non leve consigo o aniquilamento dos bens naturais. Amais, nos tempos de crise nos que estamos, a solución non é producir e producir aínda máis ata afogar ao planeta. Sabemos que todo uso de recursos produce inevitablemente unha cantidade de residuos. Por tanto, a concienciación é fundamental para adaptar o noso ritmo de vida e crear un equilibrio co entorno natural que nos rodea. E para iso, debemos empregar todos aqueles medios que sensibilicen ás persoas. Un deles é a literatura gráfica. O poder das tiras cómicas ou satíricas que amosan os xornais de cada día ou as revistas, os cómics para achegarse aos mozos e mozas e, incluso, como recurso para a nova educación que, algún día, chegará.

A masiva migración do rural ao urbano sumado ao desenvolvemento tecnolóxico propiciou na sociedade un afastamento da natureza. Agora, mentres vivimos nas nosas cidades – hábitats feitos por e para os humanos – parecemos ter o medio natural como despensa para saciar as nosas necesidades e caprichos. Xa non estamos na natureza senón que imos a visitala cando nos apetece como se se tratase dun lugar do que xa non formamos parte.

Toda aquela historia fragmentada en escenas ou imaxes que lle dan un ritmo particular á historia que se está a contar, é arte secuencial. Tamén se lle denomina literatura gráfica ou narrativa gráfica. O máis representativo é o cómic aínda que dentro desta clasificación tamén incluímos as tiras cómicas, a animación, o cine ou os storyboards, ilustracións que se empregan para compoñer a orde secuencial que servirá como guía para a estrutura da película.

O abano de temas é moi diverso. Os cómics e o cine, como os dous máis importantes exemplos de arte secuencial, tratan multitude de asuntos e, nalgúns casos, poden tratarse de obras cun fin reflexivo, incluso reivindicativo, que denuncien unha situación extrema á que se lle debe buscar unha solución inmediata. Unha maneira de sinalar é a través de imaxes e historias que recollan as consecuencias das nosas malas prácticas. Deste xeito, unha viñeta que atopemos nun xornal pode facernos reflexionar máis ca un libro porque sensibiliza coa brevidade do seu contido e coa intensidade da súa forma. É unha mensaxe que non esixe o tempo que lle adicas a ler un libro e, con todo, pode deixar tanta pegada – ou máis – na nosa mente.

Con isto non se pretende restarlle valor educativo aos libros senón recoñecerllo ás tiras cómicas. Por outra banda, os cómics, de extensión máis semellante aos libros,

aportan un factor que fai máis entretida a lectura que o texto en si: a imaxe. Con isto é posible achegarnos aos máis novos no seu proceso de inmersión na lectura e facilitarlles, posteriormente, o salto aos libros maioritariamente textuais.

O eido do cine sempre acolleu multitude de temas candentes e a responsabilidade no uso dos recursos terrestres non o foi menos. Véñensenos á cabeza filmes como *Avatar* e a crise enerxética que provoca a exploración do mundo de Pandora; *Doce monos*, pura ciencia ficción encaixada nun mundo arrasado por unha epidemia que condena a certos humanos a vivir por debaixo da superficie terrestre e só saír para investigar cales foron os motivos que desencadearon esa situación; *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú*, a longametraxe de Stanley KUBRICK ensamblada no subxénero das ameazas nucleares; *Soy leyenda*, na que o protagonista é o último home na Terra que sobrevive a un virus creado polos humanos; *La Princesa Mononoke*, de Hayao MIYAZAKI, na cal os habitantes do bosque loitan contra os humanos que atacan á Natureza; *El día de mañana*, na cal o cambio climático é o piar argumental básico; incluso *Wall-E*, a fantástica obra da factoría Disney protagonizada por un robot encargado de limpar o lixo do planeta e que nesa Terra devastada e solitaria atopa outras motivacións para vivir. Mais, non todos os exemplares que forman parte desta investigación se postulan a favor da causa ambiental. Hai

persoas, como publicacións, que gozan da natureza sen ficar nun pensamento ambientalista. Simplemente disfrutan das oportunidades que nos ofrece o entorno natural para o noso lecer.

Un só recadro foi suficiente para moitos debuxantes que, ao longo da historia, conseguiron facerse un oco dentro do ámbito cultural da sociedade. A viñeta propiciou e propicia a reflexión dende a sutileza da súa condición. Non é tan explícita como un artigo de opinión ou un ensaio pero, agochada na súa delicadeza, pode chegar a ser máis incisiva ca calquera deles polo aquel que se di que 'unha imaxe vale máis ca mil palabras'. O fundamental do humor gráfico é a complicidade que se establece entre o lector e o debuxante.

En xeral, o humor gráfico tivo sempre a función de satirizar e criticar os defectos da sociedade. Caracterizado por temas máis terreais que os cómics, tradicionalmente máis achegados á fantasía, as viñetas serviron para facer crítica social, política e, incluso, deportiva.

Moitos son os humoristas gráficos que valéndose da unidade básica da arte secuencial – a viñeta – empregaron o seu enxeño para facer críticas mordaces ao asunto do medio ambiente e todas as problemáticas relacionadas. Anteriormente, mostrouse unha viñeta de toda unha personalidade no eido cultural en España, Antonio MINGOTE. Outro nome a ter

en conta é *El Roto*, pseudónimo empregado polo debuxante Andrés RÁBAGO GARCÍA e que demostra a supervivencia, polo momento, da sátira ilustrada. As súas viñetas non buscan a risa do lector senón propiciar unha reflexión sobre o tema no que incide a ilustración. No tocante ao tema ambiental publicou un libríño baixo o título de *Eclipse*.



Na Galiza tamén temos bos humoristas gráficos que, por riba, mostraron interese pola natureza e a súa conservación. Un debuxante recoñecido é Xaquín MARÍN que, a través da sabedoría da terceira idade e cun humor con moita sorna, alude aos usos dos recursos naturais e á terminoloxía relacionada co tema. O protagonista é *Isolino*, unha persoa maior que reflexiona sobor do que a súa mirada crítica lle suscita.



En canto a unha das maiores catástrofes ambientais que tiveron lugar en Galiza, o accidente do petroleiro Prestige fronte ás costas galegas provocou unha grande actividade gráfica que ocasionou a publicación de dous libros de viñetas sobre o caso por parte do *Colectivo Chapapote*.

En canto aos cómics, moitas foron as obras nos que a natureza se mostraba

como condicionante da historia. Dende o clásico *Tarzan* de Harold FOSTER ata *A pequena Dee*, unha versión edulcorada de *O libro da Selva* que mostra a unha nena que logo de perderse no bosque, pasa a formar parte dunha familia moi peculiar formada por un can, un oso e un voitre.

En xeral, o manga – a banda deseñada orixinaria do Xapón – recorre á natureza con maior frecuencia que o cómic europeo e o estadounidense. Obras como *Nausicäa do Val do Vento* de Hayao MIYAZAKI ou *Seton, o naturalista viaxeiro*, *O camiñante* e *A*



cume dos deuses de Jiro TANIGUCHI, dan boa conta da natureza futurista, do gozo hedonista de camiñar pola natureza, das prácticas deportivas relacionadas coa natureza e de seres magníficos que se agochan entre os ordinarios. Non obstante, as dúas grandes editoriais de cómic estadounidense – Marvel e DC - tamén deron luz a historias e personaxes influídos polo compoñente natural. Por exemplo, un mutante que realiza a fotosíntese e que se enfurece cando se lle desestabiliza o equilibrio do seu hábitat natural é o protagonista de *O home cousa* ou *A cousa do Pantano*, da Marvel e DC Cómics respectivamente. Tamén atopamos superheroínas coma Tormenta, capaz de controlar os fenómenos climáticos naturais; e Hedra Velenosa, a inimiga de Batman que leva a cabo os seus crimes empregando os seus coñecementos de botánica.

Dende un primeiro intre, sinto a obriga de resaltar a complexidade na clasificación da banda deseñada dentro das ramas da cultura. É arte, mais literatura tamén. Poida ser que por mor da súa condición multidisciplinar, non achara aínda o prestixio do que é merecedora.

As historietas gráficas experimentaron o punto de inflexión cando deron o salto dende o público infantil ao adulto. Dito paso levou consigo a súa consolidación mediante a apertura a un abano maior de lectores. Co tempo, os cómics foron enriquecendo as súas temáticas e técnicas. A influencia entre cine e cómics foi mutua e a relación estendeuse no tempo baixo a aparencia de seren dous irmáns da mesma nai: a arte secuencial.

Para moitos a banda deseñada é unha publicación informal que non é digna de recoñecemento por tratarse dun subproduto cultural. Porén, esta idea non é máis que un estereotipo cara unha literatura propiamente dita, que se atopa nunha situación minorada na sociedade actual. O feito de que á literatura gráfica non se lle dea a mesma consideración ca literatura escrita débese, en grande medida, a que a lectura é unha actividade que adoita esquecerse de asignar o verbo 'ler' ás imaxes. O termo 'ler', na sociedade actual, é un verbo unidireccional.

A nosa vida está caracterizada pola inmediatez, polo que é difícil asentarse de novo

unha actividade que require unha descoñexión co entorno para mergúllase na historia e no mundo no que trata de introducirnos. O mesmo acontece coa literatura escrita; calquera das dúas atópanse nun momento histórico especialmente delicado. O pasatempo da sociedade actual, en xeral, xa non é ler un libro ou un cómic, como o era noutras décadas. Esta opción foi substituída pola televisión, o cine ou os videoxogos, produtos da etapa tecnolóxica na que vivimos.

Por riba, o rexurdimento do cómic está a expensas dunha difusión masiva que combata prexuízos e volva achegarse ao primeiro sector da poboación que o acolleu: os nenos e nenas. As escolas son un medio de grande impacto na sociedade – actual e futura- a través do cal é posible establecer unha nova relación afectiva cara a literatura gráfica.

O cómic debe combater a idea estereotipada que posúe certa parte da sociedade. O lector potencial debe desfacerse dese concepto previo para descubrir o inmenso mundo do cómic. As temáticas son tan variadas que coido calquera persoa pode atopar un libro de historietas que lle entusiasme. A tendencia a reducir o cómic a *Superman* ou ás *Aventuras de Tintín* resulta tan incompleto como resumir o cine en *Star Wars* e *El Padrino*.

A natureza, como acabamos de observar, é unha vía temática para as historietas e

un asunto recorrente para as viñetas que transmiten as demandas que reclama unha sociedade cada vez máis concienciada coa causa ambiental. Por riba diso, non debemos perder nunca ese lazo afectivo co natural. Esa predisposición que temos dende nenos para ir ao bosque, á montaña, á praia ou ao río. A razón disto é porque nós somos parte da natureza e aínda que os avances tecnolóxicos nos puideran facer crer que estamos por riba dela, o noso estilo de vida móstranos que sempre temos un oco reservado para estar coa natureza. É certo que o crecemento económico supuxo fortes danos no medio natural. Pero situámonos nun momento clave en moitas materias – político, social, económico, ambiental – polo que se intúe que un grande cambio está a chegar. O momento convulso que atravesamos é o maior fundamento para crer que continuarán aparecendo obras gráficas sobre o planeta e a nosa relación con el, sobre animais e lugares que agochan unha historia que espera ser contada.

O cómic non gozou de prestixio en ningunha etapa histórica. Sempre desvalorizado –incluso polos propios autores<sup>4</sup>– en comparación con outras ramas culturais. Con todo, houbo grandes xenios das artes que mostraron a súa estima cara a narrativa gráfica. Empregando estas

---

4 GARCÍA, S. (2010). La novela gráfica. Bilbao: Astiberri Ediciones



palabras<sup>5</sup> do xenio do Cubismo, ao cal non é necesario presentar, demóstrase o remordemento de non ter experimentado máis o mundo das historietas:

*A única cousa que lamento na miña vida é non ter debuxado xamais cómics.*

*Pablo Picasso*

---

5 HERRADOR SÁNCHEZ, J. (2008). El mundo de los dibujos animados y cómics y el deporte. IV Congreso Internacional y XXV Nacional de Educación Física, Universidad de Córdoba (UCO).