

La Hermandad de Historietistas del Gran Norte

Seth

Sins Entido, 2013

En el principio fue la ilustración. El marqués de Townshend dibujó un cuadernillo, con solo seis viñetas de acción secuencial, la primera historieta producida en Canadá, en el país que luego sería Canadá, impresa por un particular en 1760. Aún se conserva. Se guarda en el Archivo de la Hermandad de Historietistas del Gran Norte, a un par de horas de Green Valley, bajo el hielo.

En el principio fue la ilustración y se dibujaban caricaturas. El dibujo no es serio, ya lo saben ustedes, el dibujo es cosa de niños, que intentan no salirse de la raya, hay que dibujar para potenciar la motricidad fina, hay que abandonarlo por algo más grande cuando se crece: como la pintura, una cosa seria, arte del de verdad, como el de los del Grupo de los Siete, Johnston, McDonald, Lismer, Lawren Harris, que solo dibujaban por dibujar, entre cuadro y cuadro, algún diario de viaje, algún diario personal que nunca se editó porque no era relevante, lo de siempre, Gauguin también lo hacía, quién demonios va a querer publicar esto.

Pero en fin, fueron los pioneros de la historieta canadiense, mucho antes de que allá, en Dominion, surgiera la Hermandad de Historietistas del Gran Norte, con su retrato fundacional, su piedra rosa, su policía montada en la puerta, sus paredes llenas de obras de arte que no eran sino viñetas porque un dibujo colgado en un muro ya es arte, o lo parece... Mucho antes de que la Hermandad diera fe de la importancia cultural



de los tebeos. No solo de los tebeos: de la industria. Los juguetes. Los muñecos. Las vallas publicitarias. Los formatos propios de libros. El reconocimiento social. Ya no es así. Edad Dorada solo hay una. La primera.

En Dominion, un par de manzanas a la derecha en el cruce de King Street con Milverton Street, está el edificio de tres plantas de la Hermandad. No es el único. Tiene sedes en Montreal, Winnipeg y Toronto. Pero Seth nos muestra la de Dominion, porque es la suya, él es el socio número 650 desde 1989. Ya apenas va al club. De una de estas visitas nació este libro.

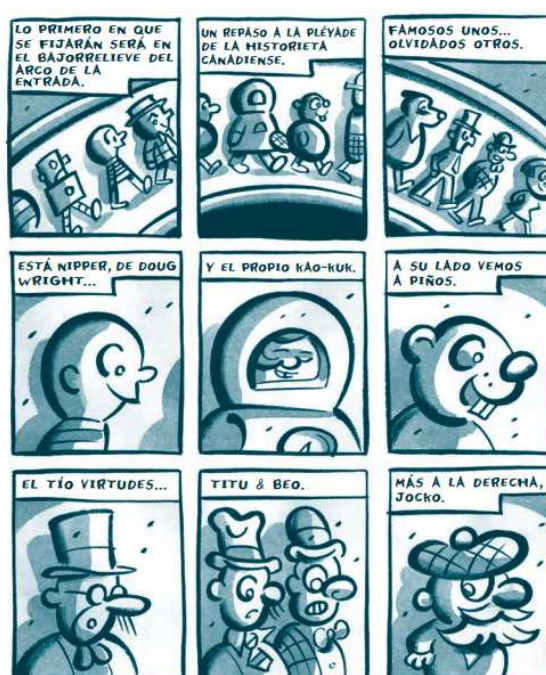


La G.N.B. doble C. (p. 21).

Y, está claro, por supuesto que está claro, que esto es un libro de historia, ¿no? Aquí están Harris y Lismer y Casson pintando los paisajes canadienses, los mismos paisajes canadienses que están colgados en AGO, la Art Gallery of Ontario, yo los he visto, los mismos que pintaban en Baie Saint Paul, en Quebec, para reivindicar el arte patrio, el arte que ya no habría de mirarse en Europa, y esa gente también hacía cómics

pero es normal que eso no haya trascendido porque lo importante, la obra que se estudia, es la pintura, que es arte, el cómic no es arte, es para niños, es para consumo personal, para un diario, para recordar lo que uno vio cuando no había acceso a la fotografía, un juego, garabatos.

Porque está claro que esto es historia, ¿no? Sí, por supuesto, aquí están Chester Brown y Doug Wright, estos dos son reales. Y George Feyer y Whalley, también, y Jimmy Frise. Y sale Bartleby Munn, pero a este no lo conozco. En fin, no es raro, el 99 por ciento de los españoles no sabe quién es A.Y. Jackson y bueno, tampoco hace falta saber quiénes son todos los dibujantes canadienses desde el siglo XVIII para leerse un cómic, ¿no?



La G.N.B. doble C. (p. 15).

Un lector siempre toma una decisión cuando se acerca a un texto: esto es real y me lo creo y lo asumo como real, como algo que verdaderamente pasó, esto no es real pero me lo voy a creer igualmente. Es la base de la estética de la recepción y del pacto ficcional.

Así que puedo creerme que este es un libro de historia. E intentar averiguar si existe alguna ciudad llamada Dominion en Canadá, que sí que existe y está en Manitoba (ah, pero si hubiéramos leído, solo si hubiéramos leído también *Wimbledon Green* y *George Sprott*, sabríamos que es una ciudad inventada y que pertenece a Ontario y si supiéramos más sobre Canadá conoceríamos que durante mucho tiempo, fines del XIX, principios del XX, su nombre formal fue *Dominion of Canada*). Y podríamos intentar averiguar también si alguna vez existió un dibujante llamado Bartleby Munn que creara en 1956 las aventuras de un astronauta esquimal y una publicación especializada llamada El taller de Pigskin en honor a Jimmy Frise y su Pigskin Peters de Birdseye Center... o cómo podría llegar alguien, después de más de dos jornadas de viaje, al Archivo de la Hermandad de Historietistas del Gran Norte.

No existe Green Valley. No hay un autobús escolar que te lleve allí. Tampoco existe Munn. Ni Yvette Mailloux. Posiblemente no exista casi ninguno de los demás y, por supuesto, tampoco hubo un pabellón dedicado al hombre y al tebeo en la Exposición Universal de 1967.

Esta es la historia de lo que debería haber sido, en cualquier país del mundo: unos dibujantes reconocidos como artistas, que ganan premios culturales, a los que citan a menudo en los periódicos y no esconden en una sección específica de un apartado minúsculo, para los que no se crean galardones propios de consolación, que generan dinero como industria y a los que los gobernantes, la administración pública, apoyan verdaderamente. Esto es lo que debería haber sido: lo que debería ser y no fue ni es, si la historieta tuviera su lugar.

Los lugares (la dimensión mental del reconocimiento, la posición social en la que se inscribe uno) se construyen con espacios físicos, con convenciones, desde la cuna: un museo, la crítica especializada, la prensa, la labor de otras instituciones (como la National Film Board y los documentales sobre los dibujantes de viñetas que, según Seth, veían todos los niños en el colegio), la publicidad, el merchandising.

Ya no hay nada de eso. Ahora cierran las librerías especializadas (Villa Comic, The Comic Bag, Comicópolis) y no aparece ningún espacio propio o no se colonizan otros, aunque, bueno. *Aunque quizá veamos un nuevo amanecer. Tal vez todo esto de la “novela gráfica” funcione.*

Es hermosa, nostálgica y profundamente triste la manera en la que Seth habla del mercado, de la incertidumbre, del propio reconocimiento social. *Sí, el cómic siempre ha gustado en Canadá. Pero no se respetaba más a los dibujantes que en el resto de países. Todo puro embuste... perdón. No había ni vallas de personajes de tebeos... ni ningún periódico se volvía loco por citarlos, la verdad.*

Y es también hermosa, y nostálgica, la manera en la que Seth habla de los cómics que debería haber leído mientras crecía. Cómo describe los formatos: los libros calderilla, de 200 páginas, una viñeta por página, cuadrados y gordos; los *beenes*, tebeos en blanco y negro —no, no busquen información: no la hay—; las tiras de prensa escrita; las historietas en los chicles y las máquinas de bolas con las que crecía cualquier niño. Y las recientes publicaciones en pasta dura de 100 páginas, de cómics experimentales. Cómo describe los temas (y su evolución, por cierto, desde las caricaturas que a nadie interesaban hasta los superhéroes o el costumbrismo o la evolución de la sociedad rural a la sociedad urbana y el análisis de personajes). Cómo se fija en la labor que debería hacer la crítica especializada (investigar sobre los orígenes del cómic, especular sobre posibles finales, interpretarlo todo aunque las interpretaciones sean aberrantes, leer las historias desde el propio punto de vista) y cómo establece juicios de valor sobre el arte, porque es arte, que desplegaban sus compañeros, confrontando la realidad y la ficción: cuando habla de Sam Middlesex, y no hay ningún autor de cómics que se llame así, dice: “Junto a Chester Brown, probablemente el mejor dibujante de Canadá”. Y eso, al fin, es un juicio generoso hacia un amigo. Lo mismo —pero eso solo lo sabemos si conocemos a Seth— que los múltiples guiños a su propia labor como diseñador de las publicaciones de los Peanuts o de Wright. En este libro de otros libros, Seth es uno y es todos. Es el dibujante profuso

en detalles, es el caricaturesco, la mujer obsesionada con las caras y las sombras, el que retrata la naturaleza como si fuera Bernard Reaumé y el que imita el estilo de dibujo del propio Wright en *Nipper*.

Hay nostalgia, sí. Pero no hay pasado. A Seth no le interesa el pasado. El pasado (el pasado *temporal*) es solo un escenario para lo que podría haber sido y no fue y, quizá, una explicación del presente, de lo que podría ocurrir a partir de ahora (con la novela gráfica, que parece que funciona, cosas más raras se han visto) y, conforme a ese mundo imaginario, que parece real y que se mezcla con lo real, pero que no lo es, ha construido su propio universo. Uno lee a Seth y sabe que se va a adentrar ahí. En ese hipotético mundo de posibilidades. Buscar a los dibujantes que fueron, y a los que podrían haber sido, es también una manera de tener un marco teórico propio, una historia, una tradición. Porque el arte no es arte sin tradición. Y la tradición histórica del cómic se está construyendo justo ahora.

Este cómic podría ser leído, también, como un ensayo. Otros han creado libros ficticios. Lo hizo Borges, lo hizo Lovecraft, lo hicieron Tolkien, Stanislaw Lem, Robert Bloch, Asimov, Calvino. Se hace desde Rabelais. Es uno de los juegos más hermosos de la literatura. Libros inexistentes e interrumpidos, tratados mágicos, enciclopedias, muchos de los cuales fueron contemplados como verdad. El ejemplo real más conocido es la *Cyclopedia of American Biography*, que publicó Appleton en el siglo XIX y que servía de consulta hasta que veinte años después se demostró que muchas de las biografías que incluía eran completamente falsas. Si Seth no hubiera publicado *La Hermandad de Historietistas del Gran Norte* en el siglo XXI, con toda esa información al alcance de un clic, posiblemente yo estaría buscando las aventuras de un astronauta esquimal vestido de modo estrafalario para recordar lo que ocurría en mi infancia, cuando los personajes se morían, o cambiaban de bando, o aparecían en universos paralelos, pero todo seguía igual.

OLGA AYUSO