



# Arquitectures de paper

Del 10 de febrer al 31 de maig podrem comprovar, al Centre de Cultura Contemporània de Barcelona i dins l'exposició 'Ciutat i còmic', l'estreta relació entre els protagonistes de les tires il·lustrades i l'escenografia en què es troben integrats.

**U**na vegada li preguntaren a un prestigiós dibuixant de còmics si no hauria preferit ser director de cinema i plasmar en un altre mitjà les seves històries, i ell, sense pensar-s'ho ni un moment, respongué que mentre amb la ploma i el paper podia disposar de tots els decorats imaginables, en el cinema s'havia de gastar una quantitat exorbitada de diners per portar a terme la seva fantasia. I és que no hi ha res més econòmic que la historieta il·lustrada per mostrar mons onírics on la fantasia més quimèrica va de bracet amb una certa pretensió de realitat històrica. Ja des de començament de segle, quan els primers còmics aparegueren tímidament a les planes dels dominicals, es va veure que no tan

sols eren importants uns bons personatges, sinó que també integrar-los dins un decorat creïble i realista. No es tractava només de situar-los en un període històric concret, sinó de crear a través dels espais unes atmosferes determinades o, fins i tot, uns sentiments precisos. Enfrontar-se a la feina de delimitar i d'inserir els herois en un instant de la història fa que els dibuixants optin per documentar-se amb gran rigor; o bé n'hi ha d'altres que, fent gala d'una gran dosi d'imaginació, han deixat volar el magí en un veritable *tour de force* allunyat de la raó. Realment, el còmic no ha necessitat beure mai de les fonts de la raó per a la seva existència; per tant, si és una qüestió d'imaginació i de fe cega, no seria gaire foras-

senyat pensar que potser seran ells, els dibuixants, qui ens donaran les pautes de l'arquitectura d'un futur ja no tan llunyà.

Normalment, quan s'intenta reproduir l'arquitectura del passat, de les que van ser grans cultures com ara l'egípcia, la grega o la romana, es fa mitjançant una recerca exhaustiva entre els escassos documents que ens han arribat fins a l'actualitat, o bé amb l'observació de les ruïnes. Un bon exemple n'és el dibuixant Jacques Martin, que ja des del primer exemplar d'*Alix l'intrèpid*, el 1948, s'havia ficat al cap fer una recreació fidedigna del món antic exempta d'anacronismes. Així, si introduïm personatges de ficció en esdeveniments històrics com la destrucció de Car-

tago després de la III Guerra Púnica, com la sublevació dels esclaus a Alèsia o com les lluites pel poder entre el faraó i els sacerdots d'Ammon, ens acostarem al món gal·loromà, primer, i més tard a una antiguitat globalment entesa però ubicada al segle I abans de Crist. Les seves il·lustracions realistes ens mostren amb tot luxe de detalls com devia ser la vida quotidiana a l'Egipte faraònic, amb les seves piràmides laberíntiques o els temples d'adoració als diversos déus; ens reconstrueixen el fòrum de la Roma dels gladiadors, o les decadents ciutats mesopotàmiques que rememoren, amb exòtics palaus de jardins penjants, un esplendorós passat que mai més no van tornar a posseir. Molt pitjor ho tenia la sèrie *El Jabato*, de Víctor Mora i Francesc Darnís, en la qual, jugant amb una antiguitat molt més difusa, ubicava els seus personatges en una ciutat romana qualsevol on hi havia una confrontació amb les sempre agràides i estranyes tribus afro-asiàtiques i, fins i tot, amb els hitites!, per primer cop apareguts en un còmic. Amb una ironia molt més subtil i sense pretendre fer demagògia, Uderzo i Goscinny, pares d'*Astèrix*, van recrear un món clàssic amb les comoditats i els avenços de l'actualitat. I encara que a *Astèrix i Cleopatra* ja ens donen una lliçó de com es construïen les piràmides i els palaus, no és tampoc estrany trobar-hi una Lutècia que l'any 50 abans de Crist ja era sospitosament *chic*. D'una forma semblant, en el món de la televisió, era el que succeïa amb *Els Picapedra*, en què els personatges gaudien dels estris necessaris de la vida moderna malgrat que transcorria a l'edat de pedra.

Altres períodes com l'edat mitjana han estat molt més influïts per l'estètica del cinema: *El Príncep Valent* de Harold Foster n'és un bon model; si bé el desig de buscar sempre l'escenografia més agradable al gust estandaritzat, que no vol dir la més fidedigna, ha prevalgut per damunt d'altres interessos. Així ens trobem que, encara que les aventures del nostre heroi se situïn al segle V de la nostra era, això no és cap impediment perquè es pu-

gui passejar per ciutats com Roma o Atenes, és clar, revestides d'un cert classicisme i on les ruïnes apareixen per tot arreu. O *El Capitán Trueno*, obra d'Ambròs i Mora, que iniciava l'acció el 1191 amb el setge dels croats a Sant Joan d'Acrc, on apareixien fins i tot personatges històrics com Ricard Cor de Lleó, Saladí o Genguis Khan, per després deixar-se anar cap a la pura fantasia i, així, hi podien aparèixer sense cap problema egipcis dels temps dels faraons, inques, asteques o mil i una tribus africanes. Però tot això és perdonable, ja que la majoria de dibuixants no han tingut mai la intenció de fer còmic per explicar lliçons d'història; per a això ja hi ha els llibres de text.

També ha begut de les fonts del cinema el còmic del Far West; tant el *Lucky Luke* de Morris com el *Tinent Blueberry* de Giraud i Charlier han vagat per deserts polsegosos a la recerca de pobles fantasmes on no podia faltar el *saloon*, l'escola, la presó o el banc, objecte del desig dels temibles germans Dalton. Així, podem descobrir en el còmic dues lectures paral·leles: la del text, la simple conversa entre els personatges, i una altra lectura purament visual, la de les atmosferes o els sentiments, aconseguida a través del color, del domini del blanc i negre, o del contrast dels llums i les ombres.

**La ciutat que reconeixem.** És aquella que trobem quan sortim de casa, el reflex de l'espai urbà que ens envolta i que ha incitat les representacions més realistes. Des dels autors que, amb el quadern a la mà, han reproduït fil per randa monuments, carrers i ciutats, fins als que han deixat volar la imaginació, no per crear la ciutat que tenen davant els ulls, sinó la que voldrien veure. Evidentment, en aquesta demarcació hi tenen més a veure les raons del



ARXIU / EXPOSICIÓ CIUTAT I CÒMIC



ARXIU / EXPOSICIÓ CIUTAT I CÒMIC

Dalt, 'Astèrix'. Al centre, 'Tintin'. Baix, 'El Príncep Valent'. El còmic és el mitjà més econòmic per reconstruir escenaris del passat.

cor que el pur pensament racional, però el còmic dona per a això i per a molt més, per tal com, ja ho dèiem abans, és el mitjà més econòmic per mostrar tot un món que no es podria comprar amb diners. La ciutat és un ens viu que permet no tan sols fer-hi caminar els personatges, circular-hi



AUNQUE HAY GENTE QUE NO TIENE PORQUE ENTRAR EN ESE ESQUEMA



Vinyeta de 'Triton', del valencià Daniel Torres. El món del futur sempre ha estat un terreny incert en què els dibuixants han mostrat la seva visió més somniadora.

amb un vehicle o anar-hi de compres, sinó que a vegades acaba fagocitant-los dins les seves entranyes. D'això en va prendre bona nota el còmic de sèrie negra dels anys 40 i 50, que mostrava els indrets foscos de la ciutat com si es tractés dels racons més enteranyinats de l'ànima, i se sumà moltes vegades als corrents avantguardistes que despullaven els ambients de tot guarniment fantasiós i agradable per mostrar, amb el mínim de detall, un espai urbà fet de formigó i metall. Així ens trobem els personatges de Giardino o Tardi que deambulen per una Europa preciosista que, de sobte, es pot tornar obscura i perillosa. O un *Tintín* que, sense arribar a uns extrems tan crus, i seguint els paràmetres imposats per Hergé i tota l'escola de la línia clara, sempre ha sabut moure's per les ciutats que visitava com si hi hagués viscut tota la vida. Però així són els personatges de còmic, es mouen d'una ciutat a una altra en l'espai d'una pàgina i, a vegades, ni tan sols això, d'una vinyeta a l'altra.

Ja no s'hi val a dibuixar quatre edificis quadrículats com caps de sabates, un fanal i un pas de viants per indicar que els personatges són en terreny urbà. De primer cop es distingeixen clarament les iconografies de les ciutats nord-americanes contraposades a les europees. Les ciutats americanes, com podem veure a *Dick Tracy*, obra de Chester Gould, o en els treballs sorgits de la factoria Marvel, les reconeixem fàcilment pels

alts gratacels i les grans avingudes, com també per aquells escenaris suburbials, d'edificis petits, amb dipòsits d'aigua al terrat, celoberts o escales d'emergència, del tipus del West Side novaiorquès. La ciutat europea, al contrari, sempre ha estat més domèstica, no tan feréstega, segurament perquè tant París com Londres, posem per cas, no es van construir ahir mateix i per això els seus estils arquitectònics, a còpia d'haver-hi anat convivint, se'ns han fet, fins i tot, agradables. En aquest punt, a partir del segle XX, és quan la ciutat ha fet un canvi més espectacular en la seva estructura essencial i és el reflex dels nous corrents avantguardistes (racionalisme, expressionisme, futurisme). I si bé a la darrereria del segle XIX ja hi havia una certa documentació il·lustrada de la ciutat europea, serà el nord-americà Windsor McCay qui amb *Little Nemo in Slumberland* farà una identificació total entre l'ambient urbà il·lustrat a les vinyetes, i la ciutat que veu sorgir al seu voltant.

D'altres vegades no es tractava de mostrar grans arquitectures sinó habitatges unifamiliars, una decoració concreta, que ens ajuda a situar-nos en el context del protagonista alhora que ressalten la seva personalitat. ja que un personatge no és només ell tot sol, sinó també les seves circumstàncies. I això fa que ens demanem si no és pas història el que dibuixen, per exemple, autors com Raymond Reding i Françoise Hugues amb *Eric Castel*, quan recreen amb precisió ab-

soluta, no tan sols l'arquitectura d'una ciutat com és Barcelona, sinó les maneres de viure (com es vesteixen, què mengen, com es diverteixen). I si fos així, en quin moment aquestes il·lustracions passaran a formar part de la història? Potser d'aquí a uns anys, potser l'any vinent o potser cinc minuts després d'haver estat dibuixades. És difícil de preveure.

**Ciutats a l'espai?** Acostar-se a la ciutat del futur exigeix un plantejament absolutament diferent i una actitud oposada a l'exigida fins ara. El món del futur sempre ha estat un terreny incert en què els dibuixants han mostrat la seva visió més somniadora: des de la ciutat post-nuclear, arrasada i devastada com la que mostra Otomo a *Akira*, a la fantàsticament moderna, d'edificis estilitzats, tecnologia punta i decoració impossible com la que il·lustra Briggs a *Flash Gordon* o bé Moebius a *Venècia celeste*. El futur sempre ens permet inventar i imaginar sense amoïnarnos pel risc d'equivocar-nos; l'únic defecte és que, com més va, les dates exigeixen ser més llunyanes.

El 2001 ja és a les envistes, i el que mostrava Stanley Kubrick al seu film difícilment serà possible en aquest any determinat. També una sèrie de culte de la nostra infantesa, *Espai 1999*, pretenia fer-nos avinent com seria el món del futur i els seus habitants, i evidentment podem assegurar sense errar el tret que els guionistes d'aquella sèrie no van tenir gaire visió de futur o, si més no, van preveure massa aviat un desenvolupament que costarà anys i panys d'arribar-hi. El futur té dues visions francament oposades. La pessimista, que representen Liberatore-Tamburini amb *Rank Xerox*, Richard Corben amb *Món mutant* o Xavier Mariscal amb *Urbanismo futurista*, en què la megalòpolis sorgeix de les ruïnes de les antigues civilitzacions, on la superpoblació mundial fa que es creïn diferents nivells estratosfèrics de vida. Els personatges sobreviuen sempre lluitant en una ciutat que els és aliena. És curiós constatar com, sempre que es pensa en el futur, el Japó és una

potència amb força importància; a més de l'abassegadora implantació que el *Manga* ha tingut per tot el planeta, també les constants que s'hi mostren han estat acceptades per una bona part dels dibuixants d'arreu del món. I no només en el còmic; també en el cinema, com ens ho demostren films com *Blade Runner* o *El quinto elemento*. L'altra opció és la ciutat idealitzada, la de la revolució tecnològica i dels últims avenços posats a la disposició de l'ésser humà, com la de Fritz Lang a *Metropolis*, en què el perfecte enteranyinat d'autopistes permet una estructura ordenada de carrers, edificis intel·ligents i un nivell de vida que ja voldríem tenir ara, però que ens conformem d'arribar-hi alguna vegada. És la visió del futur perfecte, que de tant en tant es barreja amb el futur fantàstic del món del cinema en què es canvia de planeta tan fàcilment com qui va d'una illa a una altra, amb la convivència fraternal amb éssers d'altres galàxies i la comoditat de viure en un món on els humans han de fer el mínim esforç, ja que els robots i altres ginys tecnològics han fet de la vida quotidiana un plaer difícil de resisitir. Un bon exemple en seria el ja clàssic *Flash Gordon*, d'Alex Raymond, on no hi havia cap problema a barrejar estètiques i arquitectures clàssiques amb altres de medievals o pretesament futuristes quan es tractava de traslladar-se al planeta Mongo. Com que l'obra és de l'any 1934, qualsevol semblança entre els dibuixos i l'actualitat podem considerar-la una mera coincidència, i si Raymond no era un visionari, tampoc haurem de pensar que ho siguin els autors d'avui dia. És ben cert que potser tenen més elements per determinar les claus del futur, però sempre juguen sobre un terreny d'arenes bellugadisses; qui sap si la bona no vindrà, com esmentàvem abans, de l'imperi del sol ixent.

Aleshores, com es pot deduir, l'autor de còmics no té l'obligació, pel que fa als potencials lectors seus, d'alliçonar-los o informar-los; al contrari, pot fins i tot arriscar-se a donar una visió total-



ARXIU / EXPOSICIÓ CIUTAT I CÒMIC

**Raymond Reding i Françoise Hugues** recreen Barcelona a 'Eric Castel'. El seu és un magnífic retrat, no tan sols de l'arquitectura de la ciutat, sinó també de les maneres de viure dels seus habitants.

ment diferent i suggestiva del discurs històric. Igual com s'esdevé en un documental historicista, el dibuixant mostra, investiga i reinventa el passat a partir dels indicis que en va interioritzant; el lector, doncs, serà l'encarregat de jutjar en darrera instància si aquell ex-

cés d'imaginació és perjudicial per al desenvolupament de la història en si. En tot cas, sempre hi ha el recurs de deixar-se endur per la imaginació i oblidar-se dels convencionalismes.

**Guillem Medina**

# I FIRA DEL LLIBRE VALENCIÀ

-DE VELL I NOVETATS-

Sueca, 6 al 9 de febrer de 1998

Sala Municipal d'Exposicions Els Porxets



Ajuntament de Sueca  
Regidoria de Cultura

Amb la col·laboració del Gremi Valencià de Llibreters de Vell  
i llibreries suecanes participants