

UB 644(1)
Universitat Autònoma de Barcelona
Biblioteca d'Humanitats
FAX (91) 320-36-20 (320-35-55)

ABC - CULTURA

ARQUITECTURA IMAGINADA

Para Blanca Berastegui,
(4 hojas)

Nº

José Agustín Goytisolo

Los comics, voz inglesa incorporada a muchísimos idiomas, entre ellos al castellano, son historietas ilustradas cuya acción transcurre en diversas y sucesivas viñetas, en los que lo que dice cada personaje aparece encerrado en un globo o bocadillo que sale de sus labios. Estas historietas pueden aparecer en tiras o episodios, que se publican en números seguidos de un periódico o de una revista; pero también, y muy frecuentemente, se presentan como narraciones completas, reunidas en un solo cuaderno de cómic, en un libro.

El desarrollo de un relato en escenas sucesivas es antiquísimo: se encuentra en muchas paredes babilónicas y egipcias, y aparece en cerámicas griegas y vasijas etruscas; los personajes no hablan, no hay texto escrito en ellas, ya que en realidad el dibujo o la pintura sustituía a las palabras. Muchos siglos más tarde, y en ciertos pergaminos góticos, aparecen palabras junto a los dibujos, narrando las acciones representadas, pero no en forma de globos, bocadillos o humitos (fumetti), palabra esta última empleada en Iberoamérica, castellanizando el nombre italiano, que no está nada mal.

Un dibujante y humorista ruso, nacionalizado francés, llamado Caran d'Ache, que empezó a dibujar historietas sin palabras, acabó empleándolas, y en seguida fue imitado y mejorado por muchos otros dibujantes, que se inventaban el argumento y el texto o bien se ceñían a la historia y a los diálogos de un guionista. Pero el enorme éxito de los comics se debe en gran parte a dos magnates de la prensa norteamericana, Pulitzer y Hearst, que los introdujeron en

Argentí

todas las cedenas de sus periódicos. Desde Estados Unidos la historieta ilustrada se ha difundido y multiplicado en todo el mundo; puede dividirse por temas, tipos de dibujo y público al que va dirigida, y otros grupos y subgrupos más. Los cómics tiene más aceptación a medida que surgen nuevos artistas de calidad: en España hay dibujantes y guionistas de primera categoría, y no digo ésto por una absurda patriotería, pues soy tan internacionalista como el mejor y más conocido cómic.

Y el cómic no sólo crece y se multiplica, sino que goza de muy buena salud: ha desplazado y casi borrado a las llamadas novelas por entregas, de folletín; ha resistido, y se ha impuesto, a las horribles telenovelas, ilustradas con fotografías casi siempre ridículas; y ha obligado a modernizarse a los veteranos tebeos. Y ni los dibujos animados y hablados del cine, de la televisión y del video, han podido con los cómics.

En una detenida visita al Noveno Salón del Cómic, celebrado en el remozado pabellón de El Born, ^{de Barcelona,} me llamó la atención la importancia que dibujantes y guionistas daban al paisaje urbano, a las calles y plazas y también a los edificios de su creación o de su recreación, tema este que siempre me ha interesado y me interesa.

Cuando el argumento es histórico, los dibujantes intentan reconstruir Babilonia, el Valle de los Reyes o las Pirámides egipcias, Atenas o la Roma imperial, y el resultado que consiguen es, a veces, muy notable, mucho mejor que los decorados de cartón que el cine utiliza continuamente, y que no engañan más que a los tontos, que si volaran taparían el sol.

Si el relato que se trata es actual o reciente, se utilizan ciudades, calles y edificios reconocibles, casi siempre: New York, Londres, Milán, París o Barcelona. En general, la visión es pesimista, y a los dibujantes no les falta razón: se destacan la pobreza,

la suciedad, la degradación de sus edificios, la sordidez, los viejos y viejas durmiendo en las aceras, los atracadores al acecho, los drogadictos pinchándose... Sí, es una representación terrorífica, pero no incierta, pues lo que estos dibujos muestran lo podemos ver en cualquier gran ciudad del mundo, que se ahoga por la superpoblación por el colapso de automóviles, y cuyo corazón o centro de gestión, abarrotado de día, queda casi vacío por la noche, y los ciudadanos que aún residen en ese viejo centro no se atreven, a partir de ciertas horas, a bajar a la calle, por temor a la sombra y sus peligros.

Al representar las ciudades y la arquitectura del futuro, el dibujante es un inventor de metrópolis y de edificios: todo es fruto de su imaginación, y actúa como un arquitecto sin título, como un visionario que da forma libremente a todo lo que piensa o sueña. En algunos casos puede ocurrir lo que pasó con ciertas invenciones de Julio Verne, que con los años resulten realizables de estas/ muchas/ ensoñaciones y fantasías, cosa que no es de extrañar, porque el futuro es/ fantástico, y lo realizan los hombres.

En los cómics, las ciudades y la arquitectura del futuro pueden parecer extrañas, increíbles, y algunas no siempre producen miedo, como ocurre con la representación de las ciudades de hoy: son ciudades utópicas, mecanizadas y complejas, pero al oponerse a la imagen de las grandes capitales que conocemos, no causan desasosiego, aunque sí asombro. Son limpias, altas, esplendentes, rodeadas de una atmósfera clara, casi irreal. Los autores de este tipo de ciudades creen más en el futuro que en el presente, y se les podría llamar optimistas utópicos.

Pero hay también dibujantes que expresan la otra cara de esta moneda del futuro: son los que diseñan la continuación de nuestras

y como pesimistas urbanos/

degradadas ciudades de hoy, llevan esta degradación hasta sus últimas consecuencias: el hombre aparece como borroso, es tal un autómata, y el protagonismo lo tiene la ciudad, una ciudad que acoge a multitudes anónimas, totalmente informatizadas, que obedecen a unos pocos super-hombres que se desplazan en helicópteros, de terrado en terrado de sus inaccesibles rascacielos, siempre atentos a su propia seguridad. Y abajo la ciudad hierve de ajetreo y de violencia, y domina la ley del más fuerte en comercios y en oficinas, y la calle es un caos de extraños vehículos, de patrulleras de la policía, de grúas increíbles y coches mortuorios.

Siguiendo la escalera descendente de la ciudad hacia el infernal futuro, están los dibujantes catastrofistas: son los artistas del desastre, de las ciudades en descomposición, en las que todos o casi todos los hombres han desaparecido a causa de cambios climáticos, de explosiones nucleares, de inundaciones producidas por la fusión del hielo de los casquitos polares, por la desaparición de la capa de ozono, por una nueva glaciación, y por otras hecatombes de este tipo. En tales casos, si hay supervivientes, el dibujante debe imaginarlos como pueda, caminando entre las ruinas o en las calles de ciudades vacías, o escapando en aeronaves hacia otras galaxias. De la contemplación de estas historietas dibujadas, surge en muchas personas una reflexión: ¿son necesarias o no las ciudades tal y como las conocemos, que nos han de conducir a situaciones como las imaginadas? No sé lo que cada lector pueda opinar, pero mi respuesta es un sí rotundo. Aunque me guste eso que llaman ^{la} naturaleza, el campo, la playa y la montaña, soy un animal de asfalto.

Yo amo un pequeño pueblo, sus gentes, sus casas, el paisaje que me rodea cuando salgo a cazar con mis amigos. Pero el asfalto de Barcelona me reclama, y siempre vuelvo a ella. Y cuando imagino su futuro, la veo como la ciudad más hermosa de la Tierra.