

LA POLUCIÓN NOCTURNA

1.- SOBRE EL DIBUJO, LAS ARMAS Y OTRAS OBSESIONES

Si en algún tiempo Pier Paolo Pasolini hubiera tenido que aplicar su controvertida teoría cinematográfica -bajo la sombra de la cual el lenguaje fílmico surgiría de las entrañas mismas de la realidad, aún antes que cualquier noción de convencionalismo- a una página de tebeo, seguramente un pequeño pero intenso brillo de duda, fugado de la vigilancia vítreo de sus gafas, aparecería en su dolorida mirada.

Este brillo sería difícil de observar en una pantalla de cine, ya que, en el momento del rodaje cualquier objeto o luz aún estando fuera de campo, crearía probablemente una barrera en forma de reflejo que impediría su visión. En un cómic, en cambio, podría brotar de forma casi mágica una estrella de cuatro o más largas y finas puntas que golpearían el almacén "baudelairiano" de imágenes reconocibles por la convocatoria fiel de la imaginación.

De todo ello podríamos inferir con una rápida trama retórica (que ahora por falta de espacio habrás de constatar entre líneas), que la realidad para el cine (fotografía) es, o un otoñal camino despejado, o una sangrienta selva cerrada para la representación, que paradójicamente tiene como fin último la realidad misma, entendida en este

punto como propuesta "verosímil" de "una realidad" ya sea observable o no, existente o no.

El cómic también persigue esta realidad y aún que aquella estrella de cuatro puntas hubiera surgido satisfactoriamente, no podemos concluir que el cambio único del cómic sea el otoñal y despejado. Al igual que el cine y los demás medios, como el teatro y la literatura, el cómic nos presenta esta realidad "re"construyéndola (¿estará la primera construcción en manos de la ciencia?). Con todo aceptarás, si eres lector bondadoso, que podemos argüir una diferencia de grado respecto de la realidad (observable), entre el cine o la fotografía por una parte y el cómic, el teatro o la literatura por otra. La primera asociación establecería una relación que podemos llamar de primer grado. Su reconstrucción nace captando directamente, por medio de una tecnología adecuada, una realidad que siempre ha de estar presente, ya sea la cotidiana calle por la que cualquiera de nosotros ha caminado, o ya sea el falso y amarillento decorado de cartón piedra. Los medios que forman la segunda asociación, en la que también podemos incluir la imagen generada por ordenador y el dibujo animado, tendrían una relación con la realidad sustancialmente distinta. Será de segundo grado. No necesitan ninguna "presencia". Lo observable sólo sirve como alimento

COMO PIJAMA

o modelo inicial. El resultado podrá parecerse más o menos a este modelo dependiendo, como podría decir Altarriba, del uso que la imaginación haga de su capacidad recombinatoria y modificadora.

Esta diferencia de grado no impone una drástica separación entre las dos asociaciones. Es más fuerte el elemento común y fundamental que las une en una misma obsesión. La puesta en escena significativa o ficcional. Este es el camino utilizado para llegar a la propuesta de verosimilitud a la que antes aludíamos. Así "ficción" será, sin duda, la palabra mágica que pone en funcionamiento el artilugio que tras engranajes, poleas y tuercas escupe realidades por un pequeño grifo de latón.

El cómic accede a la posibilidad de pronunciación de la palabra mágica gracias al dibujo, convirtiéndose por ello, en su particular arma. Se convierte en obsesión cuando revela que además de instrumento constructor, puede trabajar como fiel eliminador. Ejecuta con precisión de asesino profesional al molesto **anonimato**. Las municiones utilizadas son, entre otras, el estilo, la a veces vergonzosa originalidad o la difícil novedad.

Las viñetas, el texto, el montaje... integran al dibujo en un complejo arremamentístico mucho más eficaz. Aún así el dibujo sigue conservando su secreto doble filo,

que naturalmente es consustancial a su ser. Puede en cualquier momento independizarse del sistema y descubrirse como **cruel evidenciador de la ficción**. Si ello fuera cierto, esta palabra mágica quedaría hecha trizas o cuando menos perdería potencia.

Como se ve, esta concepción traspasa cuestiones como las de "semejanza con", raccords, ritmos, ejes o cualquier otro accesorio (gadgets lingüísticos). Estamos en el estadio mismo de la esencia del dibujo, lo que no puede dejar de ser, la nada de su todo.

Siguiendo con esta idea podemos pensar que la palabra adecuada no es ficción, si sólo la consideramos como elemento necesitado de la invisibilidad como sustancia, o que los humanos guardamos aún cantidades inconmensurables de ingenuidad, directamente proporcional al grado de familiarización con el medio.

Quedan algunas posibilidades más. Una pasaría,

o mejor, **evitaría** el pasar por el terreno de la ficción para adentrarse en el placentero jardín de lo estético. Otra se pasaría por la infinita superficie de una banda "moebiana", donde realidad y ficción se funden para que sólo existan verosimilitudes.

Este es pues, el frágil encanto del dibujo, y porque no de la palabra y la imagen, cuando descienden del mundo de las ideas y pasan a ser existencias contadas (Homero-Sartre)... su crueldad, íntima crueldad.

Andreu Aguiló Díaz

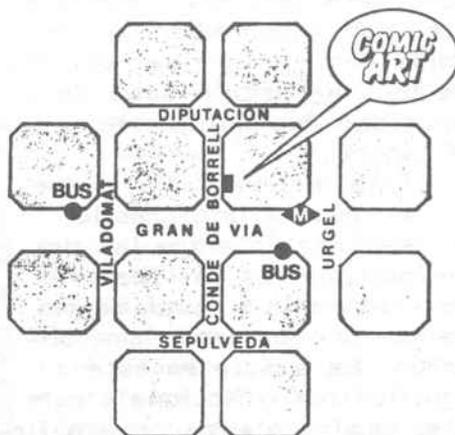
LIBRERIA · PAPELERIA

COMIC ART

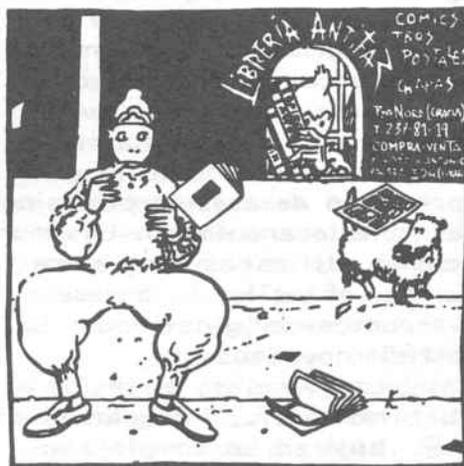


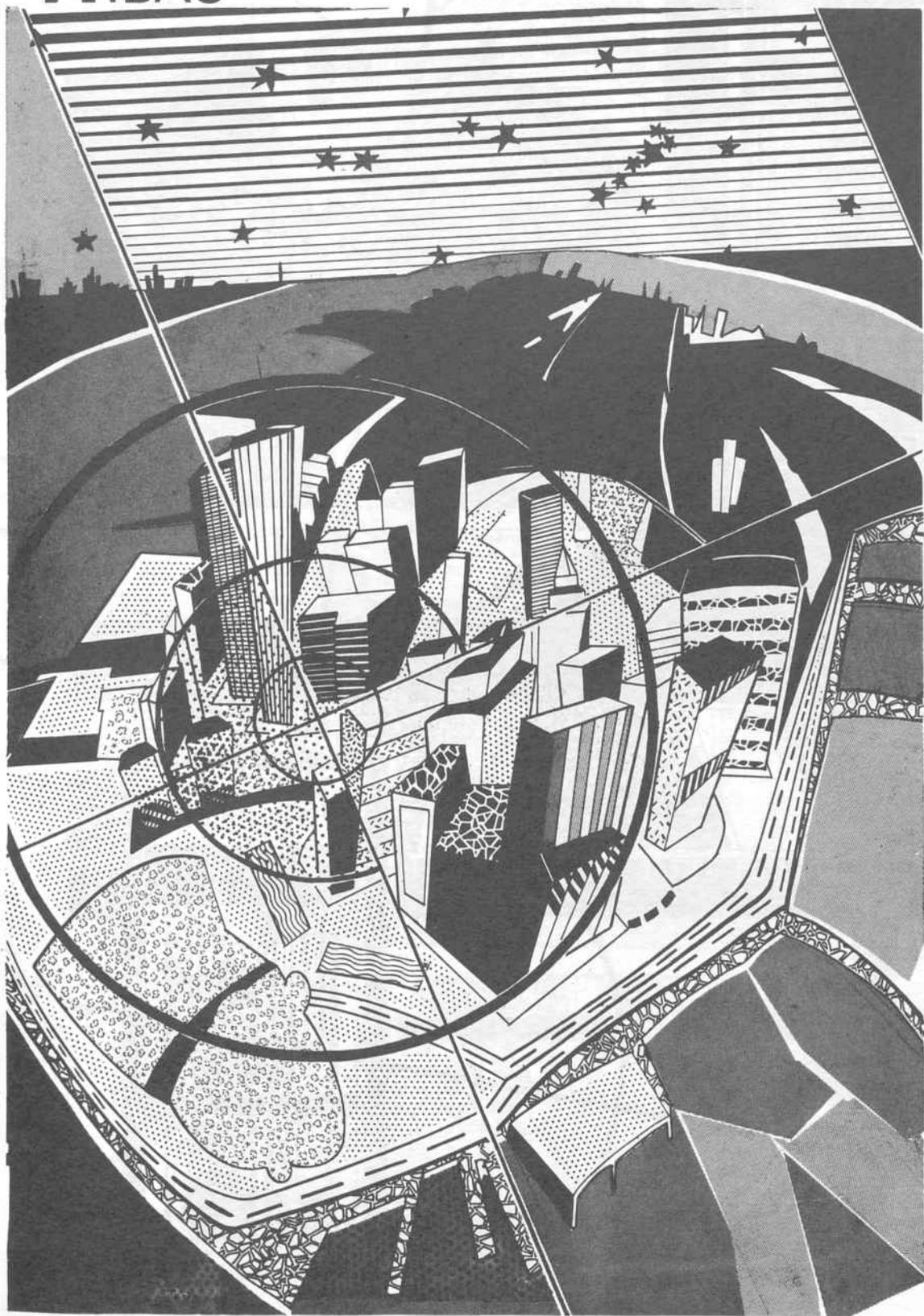
Conde de Borrell, 118
Tel. 323 25 97
08015 Barcelona

Especialidad en cómics
(actual y antiguo)
posters - revistas
material para dibujar
objetos de escritorio
suministros para oficinas, etc.



UN OASIS EN EL DESIERTO





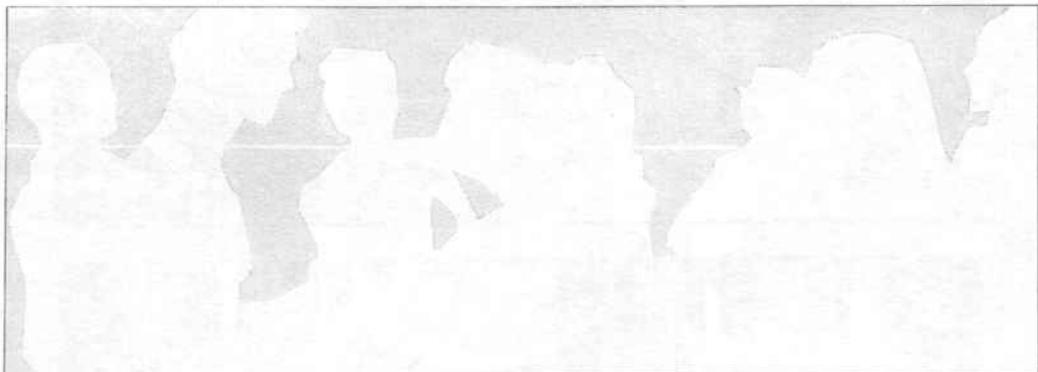


T. A. 1980



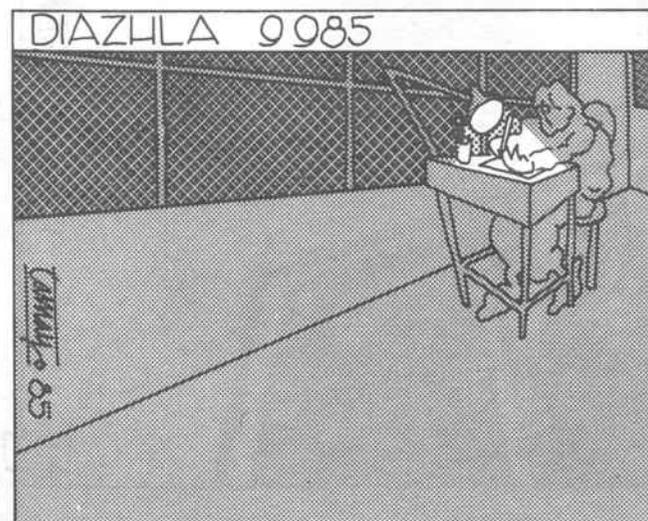
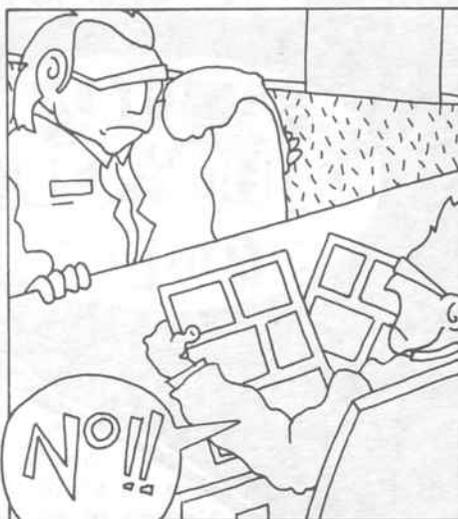
ROSA

¿CON CUAL TE QUEDAS?



AOLA FALAV ROSA-85

SENSACIÓN



SEGUIRE
DIBUANDO
COMICS



tamayo 05



FIN