



Exposición «Ciudad y cómic»  
10/02/1998 - 31/05/1998

## **Cómic, ciudad, acción**

Para empezar, algunas obviedades: A) La cultura del cómic es eminentemente urbana. B) El cómic y el cine son dos aportaciones culturales específicas al imaginario del ciudadano moderno. C) Imaginar el futuro, evocar el pasado son las pulsiones sobre las que se teje la creación artística. D) El cómic es muy elocuente sobre cómo se han visto la ciudad del pasado y la del futuro en cada momento y, como la pescadilla que se muerde la cola, ha contribuido poderosamente a las visiones que de ellas tenemos.

No debe extrañar, por lo tanto, que en el cómic hallemos visiones de la ciudad que nos resultan familiares: unas porque es el cómic lo que nos ha enseñado a imaginarias, otras porque resultó que las ciudades se han acabado pareciendo bastante a lo que el cómic había presentido.

De las obviedades antedichas nació la exposición sobre ciudad y cómic. Una exposición que no pretende descubrir nada, sino mostrar lo que posiblemente ya se halla instalado en nuestro universo mental. Una exposición que se sitúa en la línea de ir haciendo inventario de todos aquellos ejercicios de imaginación –convencionales y no tan convencionales– contruidos a partir de la ciudad y que han construido el imaginario de la misma.

Si, conforme al principio fáustico, aceptamos que la modernidad es la acción, la ciudad del cómic es una ciudad perfectamente dependiente del hacer y el actuar. En definitiva, en el cómic no es que la ciudad preceda al argumento, sino que el género inventa o busca ciudades para el personaje y su acción.

El cómic somete, así, a la ciudad –la ciudad imaginaria del ciudadano moderno– a una dinámica de cambio permanente. No tiene ni la continuidad referencial de la arquitectura (que se significa más por la presencia que por el cambio) ni el sentido de obra dinámica, aunque cerrada, del cine. La ciudad del cómic no es un trasfondo ni un paisaje, sino el lugar que la acción exige. Y es esa capacidad de solicitar –de transformar– que tiene la acción lo que explica que el cómic tenga, en ocasiones, virtualidades premonitorias.

El cómic hace revivir las ciudades invisibles que habitan en los personajes: hace que emerjan como el único espacio posible para la acción de cada uno de ellos. Su ciudad siempre recuerda o se parece, por lo tanto, a ciudades soñadas o a ciudades vividas, pero nunca de un modo manifiesto o concreto. Siempre hay una distancia entre la experiencia y la representación o la ilusión.

Recorrer esa virtualidad urbana del cómic, creada antes de que la virtualidad formase parte de la charlatanería cotidiana, es el paseo que propone esta exposición.