

Còmic, ciutat, acció

Algunes obvietats per començar: A) La cultura del còmic és eminentment urbana. B) El còmic i el cinema són dues aportacions culturals específiques a l'imaginari del ciutadà modern. C) Imaginar el futur, evocar el passat són les pulsions sobre les quals es teixeix la creació artística. D) El còmic és molt eloqüent pel que fa a com s'han vist la ciutat del passat i la ciutat del futur en cada moment i, com un peix que es mossega la cua, ha contribuït poderosament a les visions que en tenim.

No és estrany, doncs, que trobem en el còmic visions que ens resulten familiars de la ciutat. Les unes, perquè hem après a imaginar-les gràcies al còmic; les altres, perquè ha resultat que les ciutats han arribat a assemblar-se força al que el còmic havia pressentit.

D'aquestes obvietats ha nascut l'exposició sobre ciutat i còmic. Una exposició que no vol descobrir res sinó mostrar el que possiblement ja està instal·lat dins el nostre univers mental. Una exposició que se situa en la línia d'anar fent inventari de tots aquells exercicis d'imaginació –els convencionals i els no tan convencionals– que s'han fet a partir de la ciutat i que n'han fet l'imaginari.

Si, d'acord amb el principi fàustic, acceptem que la modernitat és l'acció, la ciutat del còmic és una ciutat perfectament dependent de l'acció i de l'actuació. En definitiva, en el còmic no és tant que la ciutat precedeixi l'argument com que inventa o busca ciutats per al personatge i la seva acció. El còmic sotmet, doncs, la ciutat –la ciutat imaginària del ciutadà modern– a una dinàmica de canvi permanent. No té ni la continuïtat referencial de l'arquitectura (que se significa per la presència més que no pas pel canvi) ni el sentit d'obra dinàmica, però tancada, del cinema. La ciutat del còmic no és un rerafons ni un paisatge sinó el lloc que l'acció demana. I és aquesta capacitat de sol·licitar que l'acció té –de transformar– allò que explica que el còmic tingui, a vegades, virtualitats premonitòries.

El còmic fa reviure les ciutats invisibles que habiten dins els personatges: les fa emergir com l'únic espai possible per a l'acció de cadascú. La seva ciutat, per tant, sempre recorda o s'assembla a ciutats somiades o a ciutats viscudes, però mai ho és d'una manera manifesta i concreta. Sempre hi ha aquella distància entre l'experiència i la representació o la il·lusió.

Recórrer aquesta virtualitat urbana del còmic, creada abans que la virtualitat formés part de la xerrameca quotidiana, és el passeig que aquesta exposició proposa.