

La madriguera. Revista de cine (Ediciones de intervención cultural S.L.)

Título:
Tecnofiguras de la imaginación

Autor/es:
Frezza, Gino

Citar como:
Frezza, G. (2002). Tecnofiguras de la imaginación. La madriguera. (51):100-101.

Documento descargado de:
<http://hdl.handle.net/10251/42102>

Copyright:
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La inclusión de este artículo en el repositorio se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



TECNOFIGURAS DE LA IMAGINACIÓN

por Gino Frezza

El cine y la historieta son dos formas de comunicación gemelas desde su nacimiento, al final del siglo diecinueve. El cine consiste en imágenes sonoras en movimiento, que implican profundamente la mirada del espectador y lo envuelven en una experiencia que tiene la capacidad de ser casi alternativa respecto a la percepción y a la experiencia del mundo "externo", compartido con los otros. La historieta está hecha de imágenes aparentemente silenciosas; en realidad, las viñetas que componen sus magníficos relatos —aparentemente estáticos— generan percepciones mentales, procesos cognitivos profundos que devuelven un movimiento interno a las cosas y al mundo, y a menudo, contrariamente al cine, lo deconstruyen en sus instantes privilegiados, en sus momentos significativos.

El cine y la historieta, siguiendo la forma y las estructuras de sus propios lenguajes, adquieren la calidad absolutamente fantástica de una imaginación sin vínculos, sin sumisiones; estos son los excelentes *media* de la diversión, de la pasión adolescente, es decir, de las modalidades del sentir y el conocer que se configuran como un abrir los ojos —de parte de todos nosotros— turbados, maravillados, ante la variedad de la existencia. De la misma manera que el mito —de la era arcaica a la actualidad— responde a exigencias profundas del hombre, el cine y la historieta inician a los individuos, hombres y mujeres, a lo que, hablando de las imágenes y dibujos de los niños, el filósofo Maurice Merleau-Ponty llamaba "la sustancia secreta" de los objetos y de nuestro fin.

Es necesario reivindicar el trabajo creativo y expresivo desarrollado por el cine y la historieta porque ha tenido el mérito de construir uno de los más grandes ámbitos del arte del siglo veinte y del siglo apenas iniciado. Las razones del vínculo entre estos dos medios de comunicación se han incrementado durante más de un siglo y aún satisfacen precisos desafíos de la creatividad moderna. Deseo aquí limitarme a individuar una sola zona de este vínculo, para sintetizar una materia muy compleja, tratada por varios estudiosos del cine y de la comunicación audiovisual.

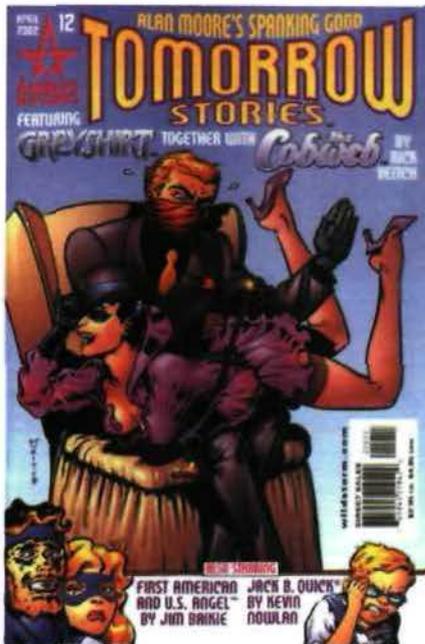
Hay que partir de una pregunta y tantear algunas respuestas. La pregunta es: si el cine y la historieta se basan en articular los lenguajes de la imagen, del movimiento y del sonido de modos distintos, ¿cuál es el motivo profundo de su relación? Una respuesta —entre muchas— puede ser la siguiente, y ésta subraya un punto importante: mientras el cine se caracteriza principalmente por el signo tecnológico-industrial que sostiene su universo imaginario, la historieta se distingue por la libertad y la variedad de sus fantasías. El movimiento técnico del cine es mirado por las creaciones de la historieta como aquel "doble" al que arrancar cada objetivo propio de visualización narrativa; mientras la libertad fantástica de la historieta es irresistiblemente observada por el cine como un objetivo audiovisual a convertir en tecnológica-

mente creíble en el orden del movimiento de las imágenes sonoras. El cine suministra a la historieta reglas a partir de las cuales el movimiento de las imágenes devienen historia y relato, una guía formal de la estructura mitológica que mantiene el montaje entre viñetas, palabras y sonidos. La historieta, por su parte, toca dimensiones de la fantasía que la tecnología del cine no siempre puede hacer visible, figurable, perceptible, con la misma fuerza y pregnancia que la historieta.

El encuentro entre estos dos medios de comunicación es en este sentido constante, llevado al más alto nivel, mostrándolos recíprocamente ligados. Constituye, en suma, el encuentro entre el dibujo fijado e impreso sobre el papel, en secuencias narrativas, y la imagen sonora en movimiento agrandada en la pantalla.

Este encuentro se remonta a los años veinte-treinta, o puede que hasta antes, a los primeros pasos de aquella forma de cine tan especial como la animación (clásica y contemporánea, desde el *Felix the Cat* de Pat Sullivan a *Mickey Mouse* de Walt Disney, desde el *Popeye* de Max y Dave Fleischer, extraído de las tiras de Segar, a los más recientes vídeo clips de animación por ordenador). Ello se desarrolla, también, en el curso de los años treinta-cuarenta con las producciones de los seriales de la RKO, la Universal, la Columbia o la Republic, que desvelan semanalmente las grandes aventuras filmicas de los grandes personajes de historieta: desde *Buck Rogers* a *Flash Gordon*, *Dick Tracy*, *Little Orphan Annie*, etc.

Pero el fenómeno, que recorre también de manera muy significativa la ficción serial para la televisión (basta pensar en series como *Batman* de los años sesenta, con Adam West y Burt Ward), es también fuertemente presente en el cine de los últimos veinticinco años, desde que la *computer graphic* ha instalado, en todo el cine, las características típicas de la libertad imaginativa y fantástica de la historieta. Este capítulo de larga historia —que aquí compendiamos someramente— parte del primer *Star Wars* (1977) y hoy llega hasta *Episode II. The attack of the clones* (2002), pasando por algunas películas menos conseguidas como *X-Men* (2001) de Bryan Singer o, al revés, por una obra maestra como *Unbreakable* (2000) de Night Shyamalan, es reelaborado en los grandes *Batman* (1989) y *Batman returns* (1992) de Tim Burton, y aun antes fue tratado en el ciclo de *Terminator* (1984) y *Terminator II The Judgement Day* (1991) de James Cameron, o bien en los grandes films del superhéroe por antonomasia, *Superman*, interpretados por Christopher Reeve en la saga inicialmente dirigida por Richard Donner (1979) y, sobretudo, por los sucesivos films de Richard Lester (1980 y 1983). Se trata, pues, de una historia compleja, hecha de escenas logradas, de obras maestras y de películas también equivocadas, pero que va al corazón de la relación entre creación, tecnología, espectacular-



ridad, ejemplaridad del relato filmico; y es también una historia que finalmente llega al gran Spiderman (2002) de Sam Raimi.

Aun hoy se editan historietas que no sólo realizan grandes historias de la figuración y del conocimiento audiovisual contemporáneo, sino que en esencia presentan la forma posible de un cine del futuro, todavía imposible de realizar tecnológicamente y que quién sabe si mañana, gracias a radicales y originales innovaciones del dispositivo técnico cinematográfico, podrán encontrar sus justas dimensiones en las grandes pantallas. Doy aquí sólo un ejemplo, y os aseguro que es, de verdad, una historia entre tantas a disposición de los apasionados lectores de historietas contemporáneas. Se trata de un breve episodio de la serie *Jack B. Quick*, escrita por uno de los grandes autores del *comic-book* inglés y americano, Alan Moore, y dibujado por Kevin Nowlan para los álbumes de *America's Best Comics*. Se titula *The Unbearable of Being Light* y apareció en el número 2 de *Tomorrow Stories* en noviembre de 1999. El jovencísimo Jack B. Quick es un inventor que intenta resolver el problema de individualizar y capturar las partículas más indivisibles y veloces del universo, los fotones. Éstos son concebidos por Jack –y presentados a la mirada del lector– como antipáticos turistas –entes hechos sólo de luz resplandeciente– que invaden el territorio de su pequeña ciudad, atestando de manera devastadora las calles, y formando un tráfico indeseado; ¡y que su presencia sea aparentemente invisible, no significa que sea menos peligrosa! Jack inventa, luego, una especie de “motocicleta de la luz” que le permite, en compañía del *sheriff* de la ciudad, perseguir los fotones, poderlos ver, y detener el diabólico tránsito. Pero haciendo esto, Jack y el *sheriff* superan –en la prodigiosa velocidad alcanzada en la carrera para cazar los fotones– las barreras del tiempo, del pasado y del futuro. Y, así, los dos protagonistas, paradójicamente, ven los fotones de ellos mismos que, minutos antes, estaban siguiendo. Los fotones son capturados, exprimidos bajo apisonadoras hasta ser pequeños entes parlantes ajuciados por un tribunal de la ciudad que les hace inquietantes preguntas sobre la na-

turalidad de la luz y de la oscuridad. Encerrados finalmente en la prisión y expulsados de la ciudad, estalla un alarmante inconveniente: ¡la ciudad de Jack es rodeada por muros totalmente oscuros, oprimida por una pared sin luz para que los fotones no puedan entrar en su interior! Se impone una solución; Jack y el *sheriff* dan a los fotones libre acceso a la ciudad, pero con la promesa que no superen la velocidad de 50 km/hora. El pequeño centro urbano es de nuevo visible, y ciertamente ordenado, pero el tiempo, en consecuencia, se ralentiza, de manera que el *sheriff*, cuando se afeita por la mañana, debe esperar más de 10 minutos su propio reflejo en el espejo, y las imágenes de tantos Jack, “retardadas” en sus velocidades, ondean a las espaldas de su imagen *presente*. El cómic juega con el mecanismo del *ralentí* –el *slow motion*– de las figuras dibujadas, *encerrando en una sola viñeta* las imágenes del presente, del pasado y, ¿por qué no? ¡del futuro!

La historieta de Moore y Nowlan divierte al lector con la simplicidad del apólogo cómico y con la fulminante capacidad de hacer visible objetos de otra manera inmateriales: el concepto de la visión misma, del tiempo y del espacio. Los fotones son elementos casi antropomórficos y la paradoja de la historia posee un valor metafórico que asalta directamente la relación entre los componentes de la visión (¿qué es ver sino una orquestación de la luz y la oscuridad?) y las condiciones de posibilidad de las mismas imágenes. Todo el tema general de los entes que componen la visibilidad del espacio y del tiempo se construye con agudeza e incisiva inteligencia. Y, así, el cine, ante la apuesta ganada por el perspicaz enigma visual de la historieta de Moore y Nowlan, puede encontrar un puesto ulterior dentro de las coordenadas técnicas y creativas de la luz que se mueve y se difunde en las pantallas.

Napoli, 05-06-2002

Gino Frezza es profesor de Sociología de los Procesos Culturales, Università di Salerno. Traducción de Núria Bou.