

LAPALABRA

YELHOMBRE • REVISTA DE LA UNIVERSIDAD VERACRUZANA

José Luis Vera
jlveraj@uaemex.mx
Universidad Autónoma del Estado de México

Nicolas de Crécy o el mundo de las cosas fantásticas

La Palabra y el Hombre. Revista de la Universidad Veracruzana
Número 39, enero-marzo de 2017, pp. 65-66.

ISSN: 01855727
Xalapa, Veracruz, México



La Palabra y el Hombre. Revista de la Universidad Veracruzana
Lic. Benigno de Nogueira Iriarte Núm. 7, Col. Centro, C.P. 91 000
Xalapa, Veracruz, México
Tel. 8 42 17 00 / ext. 17 820

Nicolas de Crécy

o el mundo de las cosas fantásticas

José Luis Vera

Nicolas de Crécy nació en 1966 en Lyon, Francia, y es egresado de la primera generación de la Escuela Superior de la Imagen en Angoulême (1987). Si bien ya había publicado trabajos anteriores, es con el personaje Foligatto –publicado en 1991 y difundido mundialmente dentro de las páginas de la revista norteamericana de cómics *Heavy Metal* (marzo 1992)– que obtendrá un gran reconocimiento por parte de especialistas y entusiastas de la narrativa gráfica.

Desde sus inicios su obra estará poblada por personajes a la vez patéticos y trágicos, quienes asumirán la ridiculez como su papel principal, a manera de un esquivo rey de carnaval que llegó ahí por mero azar, sin jamás haberlo imaginado y mucho menos solicitado.

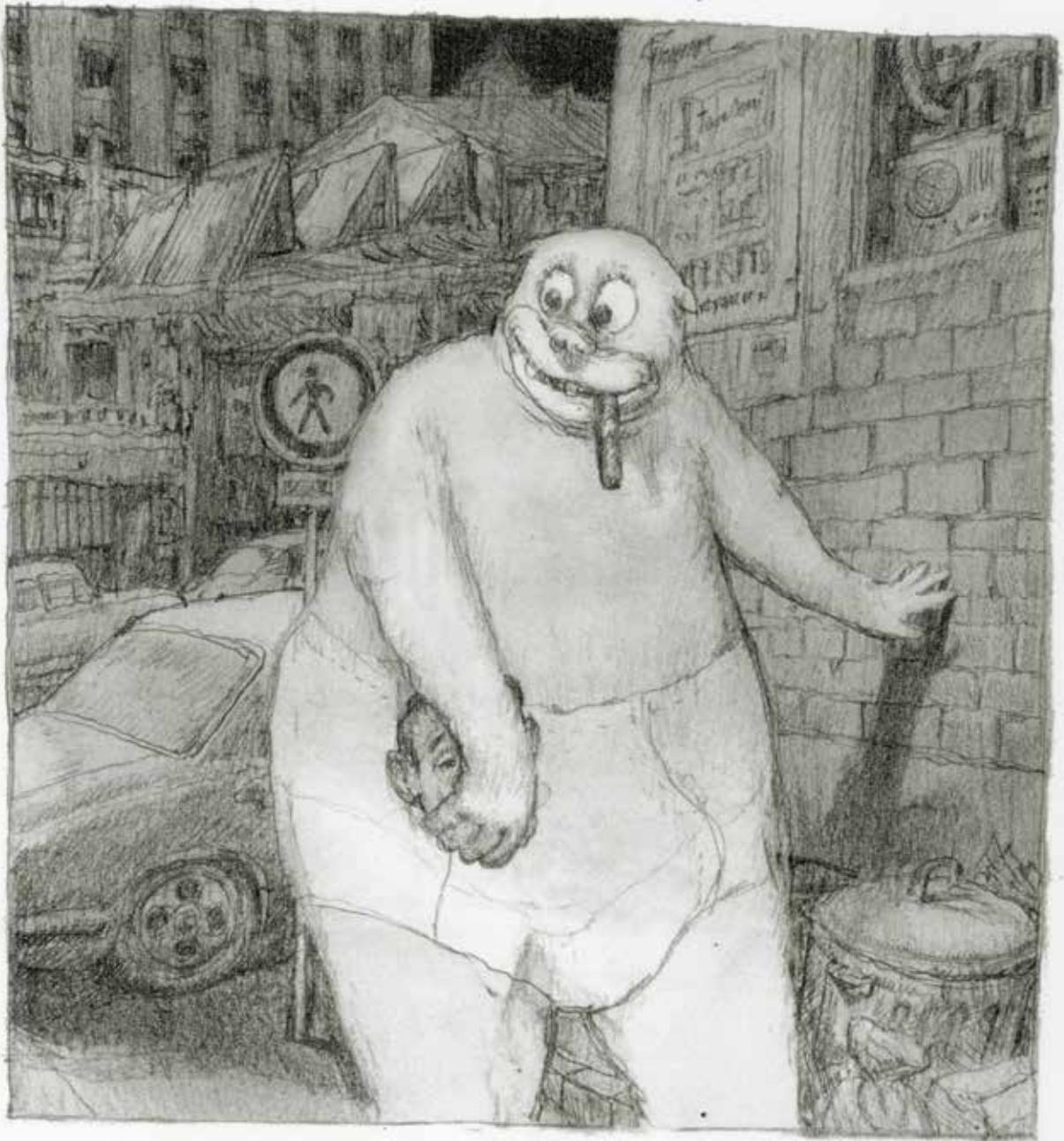
Personajes carentes de cualquier interés inmediato, o vacíos de alguna característica que pudiera parecer trascendente, exceptuando un destacado sentido de inocente dignidad: sea el eterno adolescente heredero de las peores iniquidades de la burguesía francesa Géraldo-Georges, en *Léon la Came* (1995), o un atemporal híbrido animal parecido a una foca (Diego, en *El bibendum céleste*, 1994), o el mismo Foligatto, cantante de ópera.

Estos personajes hilarán extrañas historias cuya dinámica principal se basará en la manera en que se organizan las circunstancias para distribuir anécdotas que no poseen una estructura lineal precisa ni se dirigen hacia un resultado previsible, sino que refieren un punto de vista bizarro del mundo, perfilan a grandes brochazos la creación de mundos paralelos al del lector. Estos mundos tienen sus propias lógicas que buscan contrarrestar las disfunciones ya naturalizadas del mundo cotidiano –lógicas y aburridas–, y ser también un conjunto de comentarios ácidos y a veces grotescos sobre el sinsentido de las cosas, vistas desde el perfil de la reflexión artística. En este sentido, me parece que, de manera particular, cada escena dibujada viene siendo una especie de epígrafe que, en

encadenamiento con las demás, forma esa dinámica sarcástica sobre lo que se está contando: asombrosas historias que serán lo más vistoso e inmediato del discurso artístico de De Crécy, el cual parece ir siempre a contracorriente de las estructuras y códigos de la historieta actual, a través de una postura experimental que evidencia un continuo desasosiego.

Esta desazón se muestra, principalmente, en la relación del autor con el dibujo y en la transformación estilística que éste ha sufrido a través del tiempo. Si partimos de que el dibujo tiene muchas funciones como medio de comunicación y como espacio de reflexión-creación artística, los trazos de De Crécy se presentan, por un lado, como ejemplos del devenir de sus propias concepciones en cuanto al dibujo, que van desde su resistencia a afirmarse como pintura y del andamiaje cromático de la acuarela que envuelve en atmósferas generalmente frías a personajes y anécdotas, hasta una imbricada conformación formal y significativa de la figura humana; es decir, la transformación que ha sufrido la concepción de la forma por medio de la figura humana es la propia metamorfosis del dibujo que hace visibles sus mecanismos para ser dibujo, esto es, demuestra su función formalista como acto investido de sentido estético.

Por otro lado, una función del dibujo es también la demostración de mundos posibles, que en este caso se valida a través de una diversidad de recursos igualmente formales que rayan, las más de las veces, en virtuosos barroquismos. Estos mundos posibles, sin embargo, por más fantástico y absurdo que resulte el relato, tienen su particular referencia a contextos físicos e históricos claramente identificables a través, principalmente, de la minuciosa descripción de arquitecturas (urbanas, casi siempre) y objetos: la cultura europea que arrastra modos de vida dependientes de su simbolización doméstica por medio de muebles que habitan y construyen espacios decadentes, los cuales se extienden al interior y al exterior de edificios y calles de cualquier ciudad



De Prosopopus

antigua europea –quizá de manera particular al París idealizado y al mismo tiempo inclemente y triste cual película en blanco y negro.

Las cosas que aparecen a lo largo de todas las imágenes publicadas en forma de novelas gráficas, libros de viajes o ilustraciones y que conforman la importante obra de Nicolas de Crécy tienen una marcada carga tectónica, la cual –por su manera de presentarse como dibujo, por el manifiesto detalle y la rítmica depuración de la línea de contorno– les otorga un rostro más amable de lo que pudiera ser necesario para determinar esas historias extrañas casi oníricas, humanizándolas, por decirlo de alguna manera. Las equipara a personajes tan dispares como

humanos y animales, así como a parodias de seres míticos en las que, finalmente, su esencia de cosas fantásticas tiene que ver menos con su invención que con su parecido con la realidad, con su mimesis en cuanto a cualidades representadas; es decir, las imágenes, remiten más a la experiencia que tenemos con las cosas que a su imagen previa, por eso la fantasía, en los dibujos de Nicolas, se hace tan entrañable. **LPyH**

• **José Luis Vera** nació en Ciudad Sahagún, Hidalgo, en 1967. Doctor en Artes por la Universidad de Guanajuato y artista visual con producción en Gráfica y Dibujo. Es profesor-investigador de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México.