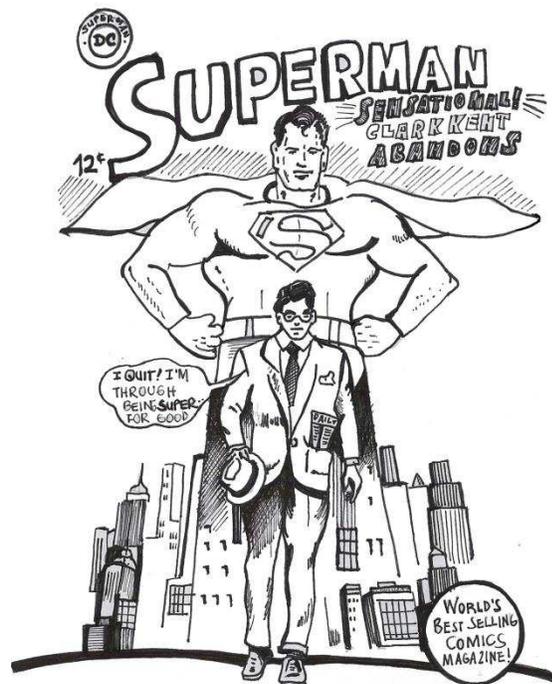


IBAI GANDIAGA PÉREZ DE  
ALBÉNIZ:

*El bufón como testigo. La  
posibilidad de investigación  
comparada de la ciudad  
moderna a través de la  
narrativa gráfica.*



136

**Resumen:** El artículo estudia la relación entre ciudad y cómic, para estudiar la posibilidad de profundizar en un estudio estructurado sobre la visión que de la ciudad han arrojado los cómics de la era moderna. Es una particularidad del cómic la escasez de investigación académica, en términos relativos, menor aun si consideramos la vertiente de investigación que relaciona arquitectura e historieta. Siendo un modo de expresión artística directamente relacionado con la cultura popular, su legitimidad no ha sido reconocida hasta finales del siglo XX. Esa atalaya desautorizada ha permitido, paradójicamente, una creación en muchas ocasiones comprometida y visionaria, y ha dado al creador de cómics la condición de 'bufón de la corte', esto es, aquel que se atreve a decir las verdades sin miedo por no tener una legitimación intelectual. Entendiendo que el cómic es un arte directamente relacionado con la concepción moderna de la ciudad, se puede concluir que resulta cuanto menos necesaria una revisión de la historia urbana desde el prisma del arte secuencial. Para probar la posibilidad de esa investigación, se analiza la historia de la ciudad moderna mediante la comparación de determinados cómics, su periodo histórico y ciudades modélicas del mismo periodo.

**Palabras clave:** Ciudad, cómic, historia urbana

**Abstract:** This paper analyzes the relation between the city and the comics, in order to study the possibility of further organized research on the way modern age comic books have mirrored the vision of the city. The comic books lacks of academic research, in relative terms, and even less if counting aspects regarding to comic books and architecture. If we consider comic book as a mass culture artistic expression, its legitimacy has not been recognized until late 20<sup>th</sup> century. Paradoxically, this discredited position has allowed a visionary and committed way of creation, and has given the comic creator sort of 'Court's Jester' role, this is, the one who, not having an intellectual legitimacy, dares telling the true without fearing the consequences. If we agree that comic book is an art directly related to the modern conception of the city, therefore we conclude that a research of urban history through the perspective of sequential art would be something useful. To prove the possibility of that research, the paper analyzes the history of modern city, comparing certain comic books, their historic background and the period's archetypal cities.

**Keywords:** City, comic books, urban history

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3191>

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

## EL BUFÓN COMO TESTIGO. LA POSIBILIDAD DE INVESTIGACIÓN COMPARADA DE LA CIUDAD MODERNA A TRAVÉS DE LA NARRATIVA GRÁFICA

IBAI GANDIAGA PÉREZ DE ALBÉNIZ

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

137

Necesitamos referentes para entender nuestro entorno. La complejidad del mundo natural nos abruma, y el ser humano tiende a buscar elementos que reduzcan esta complejidad a porciones inteligibles. El arte es uno de los mecanismos que nos ayudan a reducir esa maraña natural para poder comprender nuestro entorno. El difunto historiador del arte Juan José Martín González sostenía en su obra 'Historia del Arte' que el "arte constituye una suma de elementos tomados del ambiente de una voluntad creadora". Es decir, según su opinión el arte es un producto sociológico. De ese modo, buscamos en la historiografía del arte claves para comprender los hechos que el análisis de la historia clásica tal vez no pueda mostrarnos.

El ejemplo del cine y la arquitectura es idóneo para ilustrar esta necesaria relación entre artes y sus representaciones 'aprehensivas'; por un lado podríamos mencionar aquellas obras cinematográficas que tienen como telón de fondo las ciudades a lo largo de la historia, siendo éste un fondo que moldea el propio transcurso de la narración. Así, tenemos la atmósfera sombría, multicultural y despersonalizada de la ciudad global posmoderna en 'Blade Runner' (Ridley Scott, 1986) o 'Lost in Translation' (Sofia Coppola, 2003), mientras que una ensoñación de la ciudad futurista de Antonio Sant'Elia puede contemplarse en 'Metropolis' (Fritz Lang, 1927). La opresión pequeñoburguesa de la ciudad suburbana del funcionalismo americano nos asalta y deleita al mismo tiempo tanto en 'Revolutionary Road' (Sam Mendes, 2008) como en 'El Show de Truman' (Peter Weir, 1998) o 'Eduardo Manostijeras' (Tim Burton, 1990). La ciudad moderna, funcional y racional se nos presenta, como crítica mordaz, en 'Mon oncle' (Jacques Tati, 1958) y 'Playtime' (Jacques Tati, 1967). Acercándonos a la arquitectura y dejando el urbanismo a un lado, tenemos películas que usan los estilos arquitectónicos como un personaje más de la narración; en 'Gattaca' (Andrew Niccol, 1997) el minimalismo de finales del siglo XX potenciaba la necesidad de perfección que los personajes ansiaban obtener; en 'La Ventana Indiscreta' (Alfred Hitchcock, 1954) tenemos la por entonces considerada decrepita arquitectura de la Escuela de Chicago como escenario de un drama social que bien podría haber salido de un cuento de John Cheever; 'El Gabinete del Doctor Caligari' (Robert Wiene, 1919) ofrece una visión sobre la ciudad postindustrial, decrepita y socialmente decadente en un mundo que quería beber de las fuentes de un arte nuevo y social, y en 'Dogville' (Lars von

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N.º4

[www.uc3m.es/semiosfera](http://www.uc3m.es/semiosfera)

EISSN: 2341-0728

Trier, 2003) es la propia esencia semiótica de la práctica arquitectónica, el plano, el que se convierte en nexo de unión entre personajes.

Pero mientras que estas referencias culturales puedan ser reconocidas y valoradas como una aproximación singular al urbanismo y la arquitectura, se nos antoja lejano poder realizar comparaciones entre la ciudad postindustrial y 'Las Ciudades Oscuras' de Schuiten y Peters, o del Nuevo Brutalismo del Partido Laborista británico y 'El Juez Dredd', o la ciudad capitalista moderna y 'The Yellow Kid' o 'The Spirit'. Parece que esta lejanía, sin embargo, bien podría estar cada vez más cerca: el cómic ha vivido un resurgimiento en la esfera intelectual de modo paulatino desde la década de los 80 del siglo XX<sup>1</sup>. Del mismo modo, arquitectura y cómic han vivido un recorrido similar, aunque inverso; el cómic, nacido de la cultura de masas, poco a poco ha ido ganando cotas en los estratos intelectuales de la sociedad y la arquitectura, en contra, se consolida desde el siglo XVIII como un arte elitista, y no se da a conocer al gran público hasta prácticamente finales del siglo XX.

### *El cómic, una herramienta útil.*

Algunos urbanistas de principio de este siglo XXI han querido utilizar el concepto de 'ecosistema' a la hora de definir el hecho urbano, bien desde un punto de vista relacional, como podría enunciarlo un antropólogo urbano como Manuel Delgado, que declara en su ensayo 'Sociedades movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles' que la ciudad no es más que el producto de la propia realización de la práctica de la vivencia, o desde un punto de vista más disciplinario, como el arquitecto José Fariña, que asimila la ciudad a un sistema complejo que basa su existencia en una serie de relaciones entre seres vivos y elementos inertes<sup>2</sup>. Estas visiones de un constructo espacial relacionado con una infinidad de planos relacionales dan una clave para entender la concepción del urbanismo en el siglo XXI. La enorme complejización de la técnica urbanística, donde confluyen entre otros el urbanismo clásico desde el punto de vista de la enseñanza de la arquitectura con el paisajismo, la ingeniería, la gestión medioambiental, la sociología, la energía, el ordenamiento territorial y la sociología, ha hecho necesario emprender análisis parciales de la ciudad desde puntos de vista poco habituales, como el arte, la perspectiva de género, el cine, la fenomenología, la gobernanza, el branding urbano, las luchas vecinales o el consumo energético.

Pudiera parecer que estas lecturas parciales no hacen más que complejizar un asunto, lo urbano, ya de por sí complejo, pero sin embargo aportan al discurso en general, en ocasiones dominado por una componente meramente económica y tecnificada. La ciudad planeada ocupó con un marcado tecnicismo la práctica totalidad del siglo XX, como ya postulaba en 1921 el arquitecto Le Corbusier:

<sup>1</sup>Santiago García, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2010, 1ª edición, pág. 267.

<sup>2</sup>José Fariña Tojo, *La ciudad y el medio natural*, Madrid, Akal, 2007, 3ª edición, pág. 281.

El plan lleva en sí la esencia misma de la sensación. (...) Las ciudades deberán ser concebidas y trazadas en toda su extensión, como fueron trazados los templos de Orientes y como fueron ordenados los Inválidos o el Versalles de Luis XIV.<sup>3</sup>

El ordenamiento territorial del estado español funda sus actuaciones en la figura del plan, es decir, en un documento generador que posa un marco de actuación del que nada escapa, heredero de los Planes Comarcales de la autarquía franquista. Escapar de ese encorsetamiento y percatarse de los niveles relacionales e intangibles sobre los que se construye la ciudad es una tarea, por lo tanto, que parte de abordar el análisis desde puntos de vista novedosos.

El análisis de la ciudad a través de la representaciones artísticas no es, en sí, un planteamiento innovador, como demuestra el trabajo de Giulio Carlo Argan en su obra de 1983 'Storia dell'arte come storia della città', pero no se puede afirmar que el análisis del hecho urbano a través de la representación que el cómic ha hecho de él haya sido un aspecto trabajado en exceso. Sin embargo, como se demostrará, el cómic es un medio de expresión que cuenta con unas cualidades particulares que lo hacen idóneo para ahondar en ese aspecto citado por Manuel Delgado al comienzo de este texto, es decir, un arte considerado de masas, popular, y por ende alejado de las torres de marfil de la intelectualidad y la técnica.

#### *El bufón de la corte.*

Rodolphe Töpffer es considerado como el padre del cómic europeo<sup>4</sup>, muy a su pesar. Nacido en Ginebra a principios del siglo XIX, Töpffer cultivó el ámbito académico y las 'altas' artes narrativas, la novela y la poesía. Sin embargo, su eminencia en la historia vendría a través de unos divertimentos nacidos para el disfrute de sus alumnos, y que, pese a haber tenido alabanzas incluso de escritores como Goethe, él calificaba como 'textos insignificantes'. Lo cierto es el formato de tira cómica comenzaría con las andanzas del Doctos Festus, personaje de Töpffer, comenzando así esa larga relación del cómic como medio de expresión y el género cómico que, a la postre, otorgó el nombre (cómico) al propio medio de expresión.

Esta denominación hacia lo insignificante y, por lo tanto, inofensivo, venía a la par con un género, haciendo así una ligazón entre medio y estilo que continuó durante casi un siglo. El humor, sin embargo, dista mucho de ser un medio inofensivo, al tener el poder de ridiculizar al poderoso y mostrarlo en posiciones incómodas, a la par que empodera al lector, que puede desafiarlo a través de la mofa sin miedo a las represiones. Es un fenómeno similar a lo sucedido con el género literario de la ciencia ficción, considerado en ocasiones un género menor, pero que sin embargo por esa misma naturaleza en apariencia inofensiva ha conseguido

<sup>3</sup>Le Corbusier, Hacia una arquitectura, Barcelona, Apóstrofe, 1998, pág 38.

<sup>4</sup>Santiago García, cit., pág. 52.

enunciar futuros distópicos y utópicos que no hacían sino reflexionar sobre las situaciones contemporáneas de la sociedad.

Como ya hemos apuntado, el cómic comenzó su andadura en las artes con la unión entre género -el humorístico- y medio. Otra característica del trazo humorístico es, sin duda, la orientación hacia la abstracción en los trazos dibujados, huyendo de un figurativismo pictórico. Se considera que los trazos dibujados que se inclinan hacia la abstracción contribuyen a una identificación mayor del lector con el personaje de la narración<sup>5</sup>, creando un fenómeno en el que el lector 'rellena' con elementos propios. Existen gran número de obras que utilizan esta técnica, siendo tal vez la más paradigmática 'Maus', de Art Spiegelman, que recibió el Premio Pulitzer en 1992 por una historia sobre el Holocausto judío durante la Segunda Guerra Mundial. Una serie de cinco viñetas, en las que se puede ver a Spiegelman dibujándose a sí mismo y hablando al lector, ejemplifica esa capacidad de la abstracción pictórica para enfrentarse a temas adultos, y por ende conectar con el lector: Spiegelman aparece en su tablero de dibujo, sobre una pila de cadáveres de ratones, personajes que representan a los judíos en su obra, mientras relata historias de su vida y de Auschwitz con una careta de ratón colocada sobre su cara.

La tesis que plantea el presente artículo parte de la base de la desautorización histórica de los cómics, a favor de otros medios de expresión más reconocidos como el cine, la novela o la poesía. Y, según lo que acabamos de ver, los temas más polémicos, relativos a la vida y la muerte, pueden tratarse en este medio de expresión. Por tanto, podemos encontrarnos en la posición de 'bufón de la corte', esto es, alguien que no siendo tomado en serio, puede decir con libertad todo aquello que desee. En esa libertad los autores han retratado características de la historia del urbanismo que requieren ser releídas y analizadas, más aún si cabe al considerar el cómic como un arte absolutamente ligado a la historia de la urbe moderna.

### *La ciudad y el cómic.*

Por lo tanto, si consideramos que la ciudad y el hecho urbano es un hecho complejo, resultado de la relación entre distintos agentes, y sumamos la posición 'invisible' sobre la cual el cómic ha podido relatar el nacimiento de las ciudades modernas durante el siglo XIX y XX, podemos considerar que el análisis de la visión que ha tenido la ciudad y lo urbano en el cómic puede arrojar aspectos interesantes y novedosos sobre la historia de la ciudad.

La relación entre nuevas expresiones artísticas y tecnológicas ha sido siempre una constante en el estudio de la arquitectura y urbanismo: la arqueología y el descubrimiento de los restos de Pompeya en 1748 moldearon la ciudad y arquitectura del siglo XVIII y XIX; la ingeniería y las fotografías aéreas supusieron un catalizador para el surgimiento de un urbanismo moderno a finales del siglo XX; la cultura mediática y televisiva propició los movimientos como el City Beautiful o el New Urbanism, que ha arrojado durante el final del

<sup>5</sup>Scott McCloud, Entender el cómic. El arte invisible, Bilbao, Astiberri, 2007, 2ª edición, pág. 40-53.

siglo XX ejemplos de simulacros semióticos como Celebration en Florida, desarrollada por The Walt Disney Company, o Poundbury en Inglaterra, pueblo planificado según los principios urbanísticos del Príncipe de Gales, Charles Windsor; las tecnologías digitales han propiciado estudios sobre la concepción digital de la ciudad y la sociedad por autores como Jean Baudrillard, Vladimir Krstic o Paul Virilio.

Sería de recibo realizar un pequeño apunte semántico al referirnos a la palabra 'cómico', ya que es una suerte de piedra angular que en ocasiones puede entorpecer un discurso más profundo. El cómic ha recibido muchos nombres, al ser un medio de expresión relativamente joven: picture novel, visual novel, graphic album, novel in-pictures, comic-strip novel, etc. En el caso del estado español, la denominación tradicional ha sido 'tebeo', en referencia a la revista TBO, publicada de 1917 hasta 1998. El anglicismo 'cómico' se ha impuesto, pese a que autores contemporáneos como Eddie Campbell o Daniel Clowes han mostrado un rechazo a las reminiscencias del estilo pueril y desprovisto de contenido ('comic', en inglés, significa 'cómico'), prefiriendo etiquetas más complejas. Dejando a un lado estas discusiones, podemos establecer como cómic aquellos que reconocemos hoy día como tal, es decir, una historia que utiliza tanto dibujos como texto, con clara predominancia de los primeros, para narrar una historia en modo secuencial. Más allá de esto, depende del lector discernir si lo que tiene delante es un cómic o no. En algunas obras de François Schuiten y Benôit Peeters, como por ejemplo 'La ruta de Armilia' la predominancia de texto es importante frente al dibujo, y no obstante reconocemos la obra como cómic sin lugar a dudas.

La otra definición importante es la de 'ciudad', y de esta definición podríamos hablar largo y tendido, ya que hoy día existe un fenómeno llamado 'ciudad difusa' o 'ciudad a trozos'<sup>6</sup>, que refleja el crecimiento que ha tenido la ciudad, tradicionalmente opuesta al medio rural. Podemos realizar el mismo ejercicio que con el término anterior, y pensar que la ciudad es todo aquello que entendemos como tal, es decir, un lugar urbanizado donde viven sus habitantes, y que se encuentra por completo antropizado. En este texto se analiza la ciudad 'moderna' entendiendo ésta como la ciudad creada a partir de la Revolución Industrial, a finales del siglo XIX.

### *La ciudad a través del cómic.*

El cómic ha sido relegado a una figura bufonesca, pese a que la ciudad moderna viene pareja al propio nacimiento del cómic. Autores como Jörn Ahrens y Arno Meteling colocan el nacimiento del cómic precisamente con el nacimiento de la ciudad moderna, entendida ésta como las metrópolis de principio de siglo XX en Estados Unidos de América<sup>7</sup>. Este nacimiento paralelo puede ser entendido como un arte para una nueva clase social popular,

<sup>6</sup>José Fariña Tojo, cit., pág. 7.

<sup>7</sup>Jörn Ahrens, Arno Meteling (Eds.), Comics and the city. Urban space in print, picture and sequence, Nueva York, Continuum, 2010, pág. 2.

proletaria si se prefiere, y por lo tanto viene marcada con la etiqueta de 'masiva', o de masas. De nuevo nos encontramos con una etiqueta habitualmente utilizada en modo peyorativo, que junto a 'cómico' da poco pie para tomarlo en consideración desde un análisis historiográfico.

Se puede establecer un recorrido por la imagen de la urbe moderna en los cómics. El cómic y el desarrollo de las teorías urbanísticas modernas viajan parejos, al iniciarse en Europa para desarrollarse en Estados Unidos, y acabar perfeccionándose de nuevo en Europa. Podríamos empezar el viaje en las aventuras de 'Max und Moritz' de Wilhem Busch (1832-1908), alemán y predecesor del formato de comic-strip. Un inmigrante alemán, Rudolph Dirks, se inspiraría en la obra de Busch para publicar 'The Katzenjammer Kids' en el dominical del New York Journal a partir de 1897. Este periódico, propiedad de William Randolph Hearst, rivalizaba directamente con el New York World, de Joseph Pulitzer, que contaba en su dominical con la serie 'Hogan's Alley', dibujada por Richard Felton Outcault. Un personaje de esa serie, Yellow Kid, se popularizaría terriblemente, hasta llegar a dar nombre a la prensa amarilla (por 'yellow', 'amarillo' en inglés), que era básicamente la línea editorial Pulitzer y Hearst profesaban. La popularidad de los cómics, aún situada en la esfera de la comedia con cierto tinte de realismo social, propició que se le fuera reservando más espacio, como atestigua el protagonismo que tanto la ciudad de New York como los paisajes oníricos cobran en 'Little Nemo in Slumberland', de Winsor McCay.

New York iba a ser tanto un laboratorio de prueba, junto con Chicago, de los avances tecnológicos en la arquitectura, y el cómic siguió parejo a su desarrollo. En las historias de 'The Spirit', Will Eisner refleja la vida de los barrios deprimidos de la ciudad en la década de los 40, al tiempo que el mito de la modernidad, donde el poder de la ciencia lo puede todo, inventa ciudades oníricas como Metropolis (1938) o Gotham City (1941), residencia de Superman y Batman. La modernidad iría pasando por varias fases, teniendo entre los años 50 y 70 del siglo pasado un estancamiento derivado de la inserción del televisor en los hogares estadounidenses. "Si el cómic siempre había sido considerado un producto infantil deleznable, ahora empezaba a considerarse irrelevante"<sup>8</sup>, afirma Santiago García en su obra 'La novela gráfica'. Es en esa época en la que el cómic empieza a tocar temas adultos, y al mismo tiempo se vive una explosión de la ciencia ficción, género que se nutrió de la carrera armamentística de la Guerra Fría y de los avances tecnológicos de la década de los 80 y 90.

La ciudad no volvería a representarse como una entidad potente hasta encontramos con 'El Juez Dredd' y su ciudad natal, la ciudad-estado de Mega-City One a finales de los años 70, de la mano de John Wagner y Carlos Ezquerra. Este futuro apocalíptico sería una nota común en la trilogía que el yugoslavo Enki Bilal comenzaría en 1980 con 'La feria de los inmortales', que retrata un París subyugado por una ideología fascista primero, y comunista más tarde. Unos años más tarde, en 1982, otra ciudad distópica, Neo Tokio, se vestiría de las teorías de los Metabolistas japoneses, en el 'Akira' de Katsuhiro Otomo. Ese mismo año Alan Moore describiría junto al dibujante David Lloyd un Londres totalitario en 'V de Vendetta'.

<sup>8</sup>Santiago García, cit., pág. 141.

Seguirían a esta lista la Ciudad-Pozo de Moebius en 'El Incal', las 'Ciudades Oscuras' de Schoiten y Peeters, así como la 'ciudad del pecado' (Sin City) de Frank Miller o el 'Transmetropolitano' de Warren Ellis. En el mundo post 9/11, la representación de la ciudad de Nueva York que arrojan los cómics de la editorial Marvel Comics son determinantes a la hora de entender la concepción estadounidense del nuevo orden mundial: Mark Millar y Bryan Hitch revolucionaron el cómic mainstream, repitiendo la fórmula que ya habían probado años antes con la serie The Authority, con la revisión de la franquicia Los Vengadores bajo el título 'The Ultimates'. En esta historia, un grupo de superhéroes tradicionales (Thor, Iron Man, Capitán América, etc.) son reclutados por el aparato militar estadounidense para hacer frente a una amenaza global conformándose en un grupo paramilitar (los Ultimates) bajo el mandato de una agencia secreta gubernamental. Durante las aventuras de los dos primeros volúmenes, publicados del 2002 al 2007, la ciudad de Nueva York y la sede de los Ultimates, diseñada según Millar por el arquitecto Norman Foster, son destrozadas por una horda de monstruos. Escenas como los funerales multitudinarios por las víctimas de ataques superhumanos en la catedral de San Patricio de Manhattan nos da la idea de lo hondo que se enraíza la producción cultural de cómics en la psique de la cultura estadounidense, con un país enfrascada en una guerra global y descorporeizada contra el terrorismo desde 2001.

Exceptuando autores muy concretos como Schoiten y Peeters, que vertebran sus historias de realismo fantástico alrededor de premisas arquitectónicas y urbanísticas, la ciudad que se dibuja en los cómics debe entenderse como un espejo de una realidad sociológica que el autor refleja en el decorado de sus historias, pero que al mismo tiempo representa en esencia, como en el caso de la psicosis de la 'Guerra contra el terror' descrita anteriormente. Como afirman Ahrens y Meteling, "el cómic emplea una cierta auto-referencialidad. Como un medio genuino de modernidad urbana, no se limita tan solo a reflejar distintos aspectos de la vida moderna, sino que también adopta su estética y su prerrogativas"<sup>9</sup>.

#### *Análisis comparativos como aproximación a la ciudad.*

La tesis presentada en este artículo afirma la utilidad de realizar un estudio comparativo de la producción y representación de la ciudad en los cómics y el desarrollo de la ciudad. Si bien el cómic no cuenta con la capacidad documental del cine, por mencionar uno de los medios de expresión más cercanos a él, sí tiene la virtud de la humildad y la facilidad de producción; un solo autor puede mostrar todo un universo referencial basado en experiencias urbanas de un modo infinitamente más sencillo que en el cine.

Por ejemplo, para poder adentrarnos en la creación de la urbe moderna en su máxima expresión, Manhattan, tan aconsejable sería leer 'Delirio de Nueva York' de Rem Koolhaas como 'Contrato con Dios', del dibujante Will Eisner. Eisner es uno de los padres del cómic moderno, así como popular por su serie 'The Spirit', serie que desarrollaría casi durante 40

<sup>9</sup>Jörn Ahrens, Arno Meteling (Eds.), cit., pág. 6.

años. Sería su faceta de teórico lo que daría a Eisner su particular aura, con la publicación en 1985 de 'El cómic y el arte secuencial', un manual teórico que ha servido de referencia a generaciones posteriores. En 'Contrato con Dios', Eisner despliega todo su catálogo pictórico descrito en su volumen teórico, utilizando un edificio residencial en el nº 55 de la Avenida Dropsie del Bronx neoyorquino como telón de fondo. Siguiendo con el particular estilo de Eisner, las ventanas, escaleras, alféizares, cornisas y farolas se convierten en los bordes de la viñeta donde se desarrolla las vivencias de una comunidad de judíos, holandeses e italianos se interrelacionan en los tenement de la avenida Dropsie. Más allá del relato principal, el interés de la historia se recoge en el tratamiento de estos edificios, construidos en el siglo XIX como vivienda obrera para inmigrantes y trabajadores de entornos rurales que llegaban a la ciudad y se acomodaban en edificios residenciales de planta baja más tres-cuatro pisos, tradicionalmente, en condiciones higiénicas deficientes.

Para entender la ciudad postmoderna tardo capitalista, entendida ésta como una ciudad global que, desde una visión organicista se remite a las colonias de microorganismos que simulan un cuerpo sin órganos<sup>10</sup>, deberíamos de fijarnos en la ciudad de Tokio, y para ello podríamos leer el manifiesto 'Metabolismo: Propuestas para un nuevo urbanismo' del Movimiento Metabolistas de los años 60 en Japón o 'Tokyo-to. Architettura e città' de Livio Sacchi, o bien podríamos adentrarnos en la obra de Katsuhiko Otomo y su representante más famoso, 'Akira', historia desarrollada durante 1982 y 1993, que narra la destrucción y reconstrucción de un Tokio por la unión de la tecnología y la sociedad. Uno de sus protagonistas, Tetsuo, acaba convirtiéndose en parte misma de la ciudad, al absorber cables e infraestructuras civiles en su proceso de elevación a un nuevo estadio de consciencia. Más allá del clásico tema de destrucción-renovación que la literatura japonesa profesa, en esta serie lo que prevalece es un canto de amor a la ciudad, teniendo una relevancia tremenda en la narrativa.

Para poder analizar el urbanismo tardo capitalista de zonificación y funcionalismo, sus relaciones humanas y el proceso de gentrificación bien podríamos leer a Henri Lefevre, Mike Davis o Jane Jacobs, pero también podríamos adentrarnos en la obra del escritor y dibujante de cómics Peter Bagge, verdadero cronista de la 'Generación X', criada en ese paradigma de vivienda suburbana consecuencia del white flight de la clase media estadounidense hacia los barrios residenciales periurbanos. Bagge desarrollo en su serie 'Odio' y posteriormente 'Los Bradley' el personaje de Buddy Bradley durante el periodo comprendido entre 1990 y 2011, narrando el desarraigo de una generación criada en la cultura del consumo.

Si quisiéramos empaparnos de los años en los que el Partido Conservador de Gran Bretaña aparcó la estrategia del plan como herramienta para planificar la ciudad y se lanzó "en brazos de los inversores privados"<sup>11</sup> con la zona de Canary Wharf como cara, y el proyecto de

<sup>10</sup>Carlos García Vázquez, Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI, Barcelona, Gustavo Gili, 2004, pág. 152.

<sup>11</sup>Carlos García Vázquez, cit., pág. 15.

Ley de la Vivienda de 1979 como cruz, bien podríamos hacernos con 'Ciudades del mañana' de Peter Hall, y leer sobre la 'ciudad de los promotores', en clara referencia a Canary Wharf, donde la firma privada Olympia & York decidió, en base al balance contable que manejaban, las alturas, densidades, usos, etc. También podríamos leer a Owen Jones, y la lectura que sobre la política de vivienda pública en las barriadas obreras en los años 80 realiza, sugiriendo un ataque directo a la clase obrera por parte de los 'tories'. Pero también podríamos hacernos eco de la obra de John Wagner y Carlos Ezquerro, 'Juez Dredd', y ver cómo el cómic y la ciencia ficción crean una gran ciudad global, Mega City One, donde el policía es juez, jurado y verdugo. Las superestructuras edificatorias que aparecen en Mega City One beben de las fuentes del Nuevo Brutalismo, corriente estética en boga en los proyectos de edificación de vivienda pública durante el mandato del Partido Laborista en Reino Unido, y marcan un hito estético en el tratamiento de esta tipología dentro del imaginario colectivo, llegando a elevar la discusión técnica y teórica sobre la vivienda pública y el brutalismo a un nivel de cuestión de política de estado, como ha podido verse en la polémica con la demolición del complejo Robin Hood Garden, diseñado por los arquitectos Alison y Peter Smithson.

Si quisiéramos entender el desarrollo de las urbes europeas, la cuestión sobre el patrimonio construido y sobre el debate intelectual sobre los tipos edificatorios a principios de los años 90 del siglo pasado, bien podríamos acudir a estudiosos de la materia como Jean-François Lyotard, Giorgio Grassi o Carlo Aymonino, pero también podríamos fijarnos en la serie 'Las Ciudades Oscuras' de los belgas François Schuiten y Benoît Peeters. Los autores crean un mundo paralelo y virtual a la vieja Europa, adelantando el concepto de 'pastiche' que unos años más tarde, desarrollara Fredric Jameson en 'Posmodernismo, o la lógica cultural del tardo capitalismo'. Según Stefanie Diekmann:

En Jameson no hay, por supuesto, una mención a los cómics, aunque la pintura, fotografía, películas, videos, arquitectura y la literatura sí que tienen lugar en su argumento. Y sin embargo, en muchos de sus destacadas citas sobre 'eclecticismo complaciente', 'curiosidad visual despersonalizada' o 'canibalización de los estilos arquitectónicos del pasado' podrían haberse escrito como comentarios del mundo creado por Schuiten y Peeters<sup>12</sup>.

#### *A modo de conclusión.*

Es lógico pensar que el rigor del análisis de los ejemplos anteriormente descritos no es parejo, al compararse obras con estándares científicos en muchos casos con obras literarias. Lógicamente, podemos retroceder hasta el inicio del presente texto, y entender los medios artísticos de expresión como elementos que nos permiten simplificar la complejidad natural a un código inteligible por el ser humano. El estudio del urbanismo clásico se ha basado en

<sup>12</sup>Stefanie Diekmann, Remembrance of things to come: François Schuiten and Benoît Peeter's cities of the fantastic, en Jörn Ahrens, Arno Meteling (Eds.), Comics and the city. Urban space in print, picture and sequence, Nueva York, Continuum, 2010, pág. 84.

elementos técnicos y disciplinarios, siendo tal vez admitidas las aproximación estéticas desde la escultura o la historiografía artística. Pero el cómic ha tenido un desarrollo demasiado reciente como para poder inscribirse dentro de un recorrido investigador.

Del mismo modo, este tipo de análisis propuesto puede caer en el descrédito en caso que el investigador tome como premisa inicial la capacidad del cómic para describir la ciudad. Esa no ha sido la premisa que se ha querido transmitir. El cómic es un medio de expresión, no una expresión en sí misma. En el caso de algunos creadores, como por ejemplo Otomo o Schuiten y Peeters, la literalidad de la ciudad nos aparece sin ningún paliativo. En otro caso, como por ejemplo con Bagge o Clowes, lo que aparecerá será la vivencia de esa ciudad, desde el punto de vista de sus usuarios. Lo verdaderamente poderoso del cómic como medio de expresión es su inmediatez, y su -hasta ahora- condición de inocencia. El propio Will Eisner, en su prefacio de 'Contrato con Dios' admite que "sostener que el cómic era una forma artística, o sencillamente tratar de defender su valor, pasaba por ser una presunción disparatada, tachada de ridícula", haciendo referencia a los años 40 del siglo XX. Pero basta con contemplar las láminas de 'Hogan's Alley', de Richard F. Outcalt, para comprender la crudeza visual del relato de las condiciones de vida del Nueva York de principios de siglo XX.

El bufón puede describir las maneras más íntimas del rey y de la reina, y ellos no harán sino reír sus gracias. Y sin embargo, estas maneras podrán quedar reflejadas en canciones y chanzas a perdurar en el porvenir. Es una oportunidad para los investigadores del hecho urbano echar una mirada, tal vez estrábica, pero sin duda incisiva, a la manera en la que los creadores de narrativa gráfica han usado la ciudad como escenario de sus historias.

## BIBLIOGRAFÍA

- Scott McCloud, Entender el cómic. El arte invisible, Bilbao, Astiberri, 2007.  
 Santiago García, La novela gráfica, Bilbao, Astiberri, 2010.  
 Will Eisner, El comic y el arte secuencial, Barcelona, Norma Editorial, 1996.  
 Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence. Jörn Ahrens y Arno Meteling (ed.). Nueva York, The Continuum International Publishing Group Inc., 2010.  
 Carlos García Vázquez, Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2004.  
 José Fariña Tojo, La ciudad y el medio natural, Madrid, Akal, 2007  
 Le Corbusier, Hacia una arquitectura, Barcelona, Apóstrofe, 1998

EL TIEMPO VUELA...



El tenement del nº 55 de la Avenida Dropsie parecía a punto de ser arrastrado por los turbulentos remolinos de agua. "Como el arca de Noé...", se dijo Frimme Hersh, chapoteando camino de su casa.

