

La visión de la ciudad del futuro en el cómic

Jordi Górriz León

Para soslayar discusiones de naturaleza teórica que exceden los objetivos y sobretodo la extensión del presente texto, partiremos de una hipótesis previa: el cómic, incluso desde su consideración más negativa (esto es, asumiendo como válidos los tópicos que lo han marginado históricamente, tales como infantilista, trivial, intelectualmente pernicioso, etc.), retiene en última instancia el valor intrínseco de ser una expresión viva de la cultura contemporánea, se reconozca o no su ascendente artístico (1). Por extremo que parezca, semejante ejercicio de reducción es necesario si tenemos en cuenta que el cómic adolece de un inmenso déficit de producción teórica y de una aceptación social normalizada (haciendo de su éxito en Francia y Japón dos felices excepciones), sobretodo al compararlo con medios cuya *artisticidad* es unánimemente reconocida, tales como el cine, pariente del cómic tanto en lo cronológico como en los numerosos elementos compartidos por la naturaleza visual y narrativa de ambos (2), si bien hay que hacer hincapié en la especificidad del medio en cuestiones esenciales como la naturaleza gráfica de la imagen estática o la relación entre libertad expresiva y costes de producción. Así, la visualización en el cómic de los diferentes elementos propios de la fantasía y la ciencia ficción (desde la interpretación de los más convencionales hasta los creados por la capacidad imaginativa de un solo individuo), se revela mucho más inmediata e intuitiva para el autor que en cualquier otra forma de relato. Dentro de su límite bidimensional, se erige como garante de libertad no sólo en lo relativo a la elección de procedimientos, técnicas o estilos (aunque en el resultado final intervienen parámetros de orden editorial e industrial identitarios de la naturaleza masiva del cómic), sino sobretodo por integrar formalizaciones arquitectónicas susceptibles de transgredir las leyes de la física y de la alometría (3) en la coherencia de la narración. Tal como señala Benoit Peeters “el cómic parece ser un vehículo ideal para los fantasmas urbanísticos. Por grandes que sean las dimensiones de la ciudad inventada, no se precisa de un estudio, ni hay que montar un decorado, ni molestar a ningún extra. El soporte que utiliza el dibujante, la hoja de papel, es idéntica a la del arquitecto, pero aquél encuentra en sí mismo su propia realización. Los sueños más disparatados no tienen más límite que la paciencia y el talento de aquél que, línea tras línea, viñeta tras viñeta, los va plasmando” (4), por lo que se constituye como un pilar fundamental de la arquitectura literaria (5) generada en el último siglo.

En el cómic, la inclusión de arquitecturas poco convencionales (así como el uso poco convencional de la arquitectura) cuenta con precedentes de primer orden ya desde los orígenes del medio, sobretodo Winsor McCay y su extraordinario *Little Nemo in Slumberland* (1905-1914), y en menor medida Lyonel Feininger con *The Kinder-Kids* (1907) o George Herriman con *Krazy Kat* (1913-1944), títulos que por su

planteamiento onírico o surreal destacan sobre las temáticas humorísticas o costumbristas imperantes a principios de siglo. No obstante, el nacimiento oficioso de la ciencia ficción como género autónomo del cómic está circunscrito a la aparición en la prensa de la tira diaria sobre *Buck Rogers* (7 de enero de 1929), con guiones de Philip Francis Nowlan y dibujo de Dick Calkins. Ya desde esta obra fundacional se percibe su capacidad (así como la del cómic en general), de incorporar una referencialidad heterogénea, tanto en el registro textual como en el iconográfico. Remontando el primero nos sumergimos de lleno en el contexto de la ciencia ficción literaria, construyendo su identidad contemporánea desde las páginas de revistas como *Amazing Stories* (1926), que bajo el lema “extravagante ficción hoy... realidad mañana”, catalizaron los anhelos prospectivos de la sociedad taylorista (6). En el número de agosto de 1928, Nowlan publicará el relato *Armagedon 2419 A.D.*, siendo *Buck Rogers* su fiel puesta en imágenes. Es precisamente el apartado visual el que más nos interesa al tratar de estas primeras muestras de ciencia ficción en el cómic, porque en ellas se fijarán de manera imperecedera sus elementos identificativos, así como el sentido que despliegan dentro del ecosistema visual contemporáneo. La limitada capacidad dibujística de Calkins, pero sobretudo la obra paradigmática del género, el *Flash Gordon* de Alex Raymond (1934-1944), forjarán el escenario y el mundo objetual del futuro cuya forma será implementada por los sucesivos autores, pero que permanecerá relativamente inalterada si se compara con la evolución temática. En *Flash Gordon* la densidad urbana, la monumentalidad enfática de los rascacielos, el flujo histórico de vehículos, las vías de comunicación dispuestas en múltiples niveles o el uso enfático de la luz artificial o el cristal (7), sustentan una iconografía que hunde sus raíces tanto en la realidad de ese Nueva Cork incipiente diseccionado por Rem Colas (8) como en la exaltación del *sense of wonder* característica de las portadas de aquellas revistas de ciencia ficción (9).

Tras la Segunda Guerra Mundial, las aportaciones más relevantes se encuentran en la reconfiguración del sentido que algunos de estos iconos sufren al aparecer modelos alternativos de relato, que rompen la (aparente) neutralidad ideológica del relato (hasta ahora centrado en la evasión y la aventura), así como la preeminencia del esquema iterativo (10) como estructura del mismo. La línea de publicaciones fantacientíficas que desarrolla entre 1950 y 1956 la editorial norteamericana E.C. (*Weird Fantasy, Weird Science, Incredible Science Fiction*) articula, con la personal interpretación de ese imaginario ya establecido, un discurso crítico en cuestiones tan relevantes como el terror atómico, la guerra fría o la deshumanización social. Otras obras, muchos menos beligerantes, deben destacarse por la reconocida influencia que ejercieron en nombre claves de la arquitectura moderna. El caso paradigmático es, sin duda, la declarada admiración del grupo Archigram por *Dan Dare* (serie creada por Frank Hampson en 1950) y por el cómic de ciencia ficción en general (11), trascendiendo el irónico acercamiento del *pop* al medio. Con el auge del llamado *cómic de autor* se pone de manifiesto la voluntad de los autores por construir una interpretación adulta del medio y de los mensajes que vehicula, que unida a un anhelo de experimentación formal (esto es, de la forma del

texto así como de la imagen) desvele la naturaleza artística del medio, y rompa con décadas de conservadurismo impuesto por las directrices editoriales. El carácter especulativo del cómic de ciencia ficción se revela como un canal privilegiado para ese afán de expresión individual, y testimonio de ello son obras como *Los naufragos del tiempo* (1964-1989) de Paul Gillon, *Lone Sloane* (1970) de Philippe Druillet o *Arzach* (1975) de Moebius (12). De ahora en adelante, el relato ya no es unívocamente positivo, apolítico o acrítico, y tampoco lo será el espacio urbano que describe. Por lo tanto, conceptos tradicionalmente representativos tales como la hipertecnificación, el colosalismo arquitectónico o las megaurbes podrán encerrar, de manera más o menos explícita, connotaciones distópicas que actualizan su sentido al mismo ritmo en que evoluciona el mundo y con él su ficción y su imaginario. La capacidad sincrética del cómic lo convierte en un palimpsesto capaz de incorporar a esa iconografía *canónica* del futuro (instituida en el imaginario colectivo) referentes del presente, construir un sentido y definir una posición a través del relato, y al mismo tiempo estimular la fascinación por el mundo que nos aguarda.

NOTAS

(1) De hecho, las primeras aproximaciones significativas del mundo académico al cómic no corresponden al ámbito histórico-artístico, sino a la semiótica y a la teoría del lenguaje. Ver al respecto: Eco, U., *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen, 1993 [1968]; Fresnault-Deruelle, P. *La Bande Dessinée: Essai d'analyse semiotique de vuelques `cómics´ d'expression française*. París: Hachette, 1972; *Communications*. Núm.24. París: Ed. du Seuil, 1972.

(2) Relación estudiada en las siguientes obras: Barbieri, D. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1993, pp.133-150; Gasca, L., Gubern, R. *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 1988, pp.17-30; Kolp, M. *Le langage cinématographique en Bande Dessinée*. Bruselas: Editions de l'Université de Bruxelles, 1992, pp.33-126; Tibéri, J-P. *La bande dessinée et le cinema*. París: París, 1984.

(3) Rudolph Arnheim define la alometría como “la dependencia de la forma respecto al tamaño y el consiguiente efecto del tamaño en la función (...) el aumento de volumen significa un aumento del peso, la relación entre peso y forma se altera cuando cambia el tamaño”. Arnheim, R. *La forma visual de la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001 [1978], p.100.

(4) Peeters, B. *Utopías: fantasmas urbanísticos*. En *Cairo: Especial Arquitectura*. Barcelona: Norma Editorial, 1985, p.44.

(5) Término acuñado por Juan Antonio Ramírez para definir todo el corpus de la arquitectura no construida pero constitutiva de un corpus referencial. Ramírez J. A. *Diecinueve puntos para una arquitectura literaria*, en *Arquitectura*, nº219. Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid. Julio-Agosto 1979, pp.69-74. Ramírez engloba la arquitectura representada en el cómic dentro del conjunto genérico de las vistas arquitectónicas (punto 14 b, p.70).

(6) Al amparo de Hugo Gernsback, fundador de *Amazing Stories* y considerado padre de la ciencia ficción contemporánea, el género articulará su discurso durante la primera mitad del siglo en torno al cientifismo mecanicista, a las aplicaciones, bondades, y también peligros del avance técnico. El

propio Gernsback inaugura esta corriente con su obra *Ralph 124C41+*. Ver Bleiler, E. F. *Science Fiction: the Gernsback years*. Kent: The Kent State University Press, 1998.

(7) Ver Martín Oliver, M. T. Arquitecturas visionario-utópicas en *Flash Gordon*, en *Boletín de Arte* nº3. Málaga: Universidad de Málaga, 1982, pp.297-341.

(8) El *manhattanismo* definido por Koolhaas es rastreable en las imágenes urbanas de estos cómics, Koolhaas, R. *Delirio de Nueva York*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004, pp.29-70.

(9) El ilustrador más destacado e influyente de la llamada época dorada de la ciencia ficción es, sin lugar a dudas, Frank Rudolph Paul. Ver Dean, M. *The Guide to Fantasy Art Techniques*. Londres: Paper Tiger Book, 1993; Sadoul, J. Hier, l'an 2000: *L'illustration de science-fictions des années 30*. París : Denoël, 1973 ; Wuckel, D., Cassiday, B *The Illustrated History of Science Fiction*. Leipzig: Edition Leipzig, 1989.

(10) Basado en la creación de un tiempo narrativo que perpetua la figura del héroe por la repetición infinita de su gesta. Ver Eco, U. *Ibidem*, pp.242-253.

(11) El cuarto número de su publicación, *Amazing Archigram Zoom Issue* (mayo 1964) se configura a partir de viñetas de cómic. VV.AA. *A guide to Archigram 1961-1974*. Londres: Academy Editions, 1994, p.22 y ss.

(12) Druillet y Moebius serán dos de los cofundadores del colectivo *Les Humanoïdes Asocies*, responsables de *Metal Hurlant* (1975), auténtico revulsivo del cómic de ciencia ficción contemporáneo.

BIBLIOGRAFÍA

Amiel, V. *Bande dessinée et architecture: l'espace encadré*, en *Cahiers de la Bande Dessinée*, nº69. Grenoble : Glénat, 1986, pp.24-25.

Gauthier, G. *Villes Imaginaires. Le thème de la ville dans l'utopie et la science-fiction (littérature, cinéma, bande dessinée)*. París : C.E.D.I.C., 1977.

Headline, D., Cordero, M. *La arquitectura del futuro*, en *Metal Hurlant* nº14. Madrid: Eurocomic, 1982, pp.44-49.

Lladó, F. *El espacio escénico de la arquitectura en el cómic. (Cómic español 1974-1984)*. Actas del VIII Congreso Nacional de Historia del Arte. Cáceres, 1992, pp.1011-1015.

Lefèvre, P. *Architecture dans le neuvième art*. Arnheim : NBM-Amstelland, 1996.

Papadopoulos, S. G. *La configuración del espacio en la ciudad del futuro. Arquitectura y ciencia-ficción, cine y cómic a partir de los años 70 (tesis doctoral)*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid, 1997.

Ramírez, J. A. *Edificios y sueños*. Málaga: Universidad de Málaga, 1983.

VV.AA. *Cairo: Especial Arquitectura*. Barcelona: Norma Editorial, 1985.

VV.AA. *Ciutat i cómic. (Catálogo de exposición)*. Barcelona: C.C.C.B., 1998.