

# la ciudad de los COMICS:

## de Slumberland a La Rochelle

EDGARD CRUZ \*

La ciudad olvidada es la de la fantasía, la del mundo de los sueños, de la imaginación y de la libertad creadora de nuestra infancia. En tal sentido, los *comics* son el testimonio de aquellos nuestros escapes imaginarios, hacia mundos y ciudades desconocidas e inexploradas; como aventureros ansiosos de adentrarnos en el mundo de lo desconocido.

En los *comics*, la arquitectura tiene un papel fundamental en la asignación de su carácter, trátese de aventuras en la selva, en la ciudad o en planetas inexistentes. De tal forma, éstos aparecen como metalenguajes de arquitecturas dibujadas con valor simbólico, las cuales a manera de telón de fondo permiten el desarrollo de temas y personajes.

Así, se emplean en ellos fragmentos o mosaicos de la historia, identificados con los estilos del pasado, regionales y vernáculos, con las arquitecturas modernas y aquellas de avances tecnológicos, éstas últimas desarrolladas hasta el cansancio en las construcciones fantásticas e inimaginadas de las naves espaciales.

En la historia del *comic*, la arquitectura tiene un papel fundamental y existen ejemplos brillantes de acceso a ella como vía para su desarrollo, tales como Little Nemo, Flash Gordon, Tarzán, Superman, Batman, The Spirit, La Desviación, Moebius y Sin City.

Muchos de los creadores de historietas han tenido una importante formación en el campo de la ilustración, el diseño, las artes plásticas y la ciencia. Dominan desde las técnicas pictóricas del renacimiento, a



la estética del constructivismo, el *pop-art*, etcétera, hasta los más recientes avances científicos y tecnológicos, con lo cual ha permitido la clasificación de este género en la esfera del arte.

El antecedente más antiguo de arquitectura en los *comics* es Little Nemo, realizado por Winsor Mc Cay entre los años de 1904 y 1909. Representa las aventuras de un niño en La Ciudad Real de Slumberland, de variados estilos: bizantino, neogótico, neoclásico, chino, romántico, gótico, renacentista, barroco, que se metamorfosea en ciudades famosas, hasta transformarse en la misma ciudad de Nueva York.

Otro *comic*, Flash Gordon, creado por Alex Raymond en 1939, aborda el tema

de la utopía. A través de las aventuras de este superhéroe en el planeta imaginario de Mongo, donde las ciudades de Ming, Coralia, Vultan y Arborea se presentan exóticamente como inusitadas arquitecturas, logradas por medio de un sincretismo entre clasicismo y futurismo.

Junto al escape de la utopía descrita anteriormente, otros diseñadores plantean el retorno a un mundo originario, al paraíso perdido. Este es el caso de Tarzán, desarrollado por Burne Hogarth de 1929 a 1937. Como es archireconocido por todos, representa las aventuras de un hombre blanco en la selva de Africa. Hogarth reivindica en su historietta el valor de la arquitectura vernácula, sin

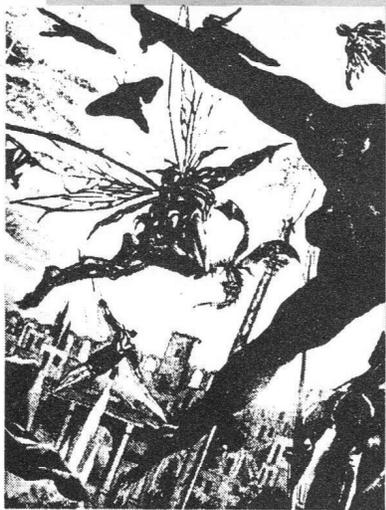
embargo, con la casa de Tarzán establece un vínculo con la cultura occidental; simbolizado en el baúl con los objetos pertenecientes a sus padres muertos, que otorgan tradición, continuidad cultural y sentido a su pasado, presente y futuro.

La temática de la urbe neoyorkina iniciada en *Little Nemo* va a ser el paradigma de la historia del *comic*. Repetida con frecuencia por todos los diseñadores, es el modelo de la ciudad ideal, contemporánea, aquella de avances tecnológicos y contrastes entre barrios. Algunas veces se les identifica con *Metrópolis*, en *Superman*; *Ciudad Gótica*, en *Batman*; *Central City*, en *The Spirit* y *Ciudad de La Rochelle*, en *Moebius*.

Así pues, la imagen de Nueva York en los *comics* ha evolucionado a la par de su existencia real. Por ejemplo, hace años Jerry Siegel y Joe Schuster, en *Superman*; enfatizan la imagen de los rascacielos y centran al personaje en el edificio del periódico "El Planeta", dentro de un momento histórico que reconoce la importancia de este medio de comunicación social para el desarrollo de las democracias.

Por otra parte, la representación de las contradicciones urbanísticas de Nueva York también están plasmadas en los *comics*, tal es el caso de *The Spirit* concebido por Will Eisner. Este presenta a *Central City* como la ciudad de los suburbios degradados, ruinosos y del mundo del hampa.

En *The Spirit*, en lugar de imágenes de rascacielos, prevalece el carácter existencial del sitio. Por lo tanto y para crear emociones en el lector, Eisner



dibuja personajes típicos de estos barrios y objetos de la vida cotidiana: ventanas, ascensores, terrazas, máquinas de escribir, lámparas, basureros, cementerios, etcétera; y en medio de la urbe, sobre una calle de la ciudad, aparece a la media noche como una sombra vigilante la figura del superhéroe.

Continuando con la idea de la ciudad peligrosa, Dick Giordano, en 1966, crea la serie *Batman*. En ella, los superhéroes *Batman* y *Robin* luchan contra villanos como el *Pinguino* y el *Guasón*. Ambientada en una Nueva York oscura, Giordano al igual que otros diseñadores, introduce la idea del progreso y del valor de la técnica como vía de salvación de la sociedad contemporánea; el batimóvil, la baticueva y el rayo del reflector, son algunos ejemplos benéficos de esa sociedad industrializada.

El paradigma neoyorkino se ha transformado en la idea de ciudad contemporánea, pudiendo ser ésta, *Caracas*, *San Francisco*, *París*, *Londres*, etcétera. Permitiéndole a Jean Giraud, en *Moebius*, crear *La Ciudad de la Rochelle* en una imaginaria época post-atómica; definida por rascacielos y grandes chimeneas de fábricas, centrales nucleares y otros elementos característicos de una futura ciudad de adelantos tecnológicos. En una de sus páginas, un paisaje desolado, desértico, donde un hombre se desintegra por los efectos de la radiación producida por un desastre atómico, define la temática.

Al analizar la producción de historietas del siglo XX se observa cuán alejada se encuentra la producción actual de aquella de sus inicios. Los *comics* narran la historia de la sociedad contemporánea, plantean su crítica y su

expectativa ante el futuro. Los primeros de ellos dan fe de la adscripción de sus creadores a la idea de progreso y al poder benefactor de la técnica para el mejoramiento de las condiciones de vida en las ciudades. A mediados de este siglo inician su cuestionamiento ante la deshumanización existente en las áreas urbanas, y finalizando el siglo se plantean los temores ante la amenaza de destrucción nuclear y la contaminación del planeta.

A pesar del sentimiento nihilista que parece invadir todas las esferas de la cultura y de la filosofía contemporánea, se percibe en los *comics* un camino para la libertad de creación; hacia una concepción de arquitectura dibujada que como arte permita desarrollar la imaginación y proporcionar criterios estéticos a todo aquel interesado en el tema.

\* Arquitecto (Universidad de Caracas, Venezuela).  
Curso de Doctorado en Teoría y Crítica de la  
Arquitectura, Escuela Técnica Superior de  
Arquitectura, Barcelona, España. Mención en la  
Categoría de Teoría, Historia y Crítica de la  
Arquitectura en la X Bienal Panamericana de  
Arquitectura de Quito, noviembre 1996. Artículo  
proporcionado por la publicación venezolana *entre  
rayas*, revista de arquitectura en internet:  
<http://www.dimensionvirtual.com/entrerayas/ledgar.html>

