

Un paseo con Spider Jerusalem: el espacio urbano postmoderno en el cómic

Luis LÓPEZ MARTÍNEZ

Universidad Complutense de Madrid
llmhook@hotmail.com

Resumen

El siguiente trabajo es un intento de evaluar la validez del medio del cómic para manifestar las particularidades del medio urbano postmodernos contemporáneo. A través del análisis de una obra representativa del mundo del cómic, en concreto del cómic de ciencia ficción, se buscan aquellos elementos clave de la realidad urbana postmoderna que son representados en la ficción.

Palabras clave: posmodernidad, cómic, ciudad, ficción.

Title: A walk with Spider Jerusalem: the urban postmodern space in comic

Abstract

The following work is an attempt to evaluate the validity of the comic medium to manifest the particularities of the contemporary postmodernist urban environment. Through the analysis of a representative work of the comic world, specially of the sci fi comic, we look for the key elements in the postmodernist urban reality that are represented in fiction

Keywords: postmodernism, comic, city, fiction.

Índice

1. Introducción
2. Las calles de La Ciudad: pesadilla y utopía de la megalópolis
3. Cicatrices: el espacio urbano como memoria histórica

1. Introducción

El cómic ha sufrido y sufre un constante menosprecio como forma artística válida, equiparable a otras manifestaciones culturales. Parte de esta incompreensión se debe a la falsa acusación de ser un género poco definido, al moverse entre dos campos, el literario y el visual.

Independientemente de lo que el cómic pueda deber a otros campos como la pintura y la fotografía, se trata de un arte eminentemente narrativo, teniendo en este sentido más en común con la literatura o el cine. Toda narración necesita de dos categorías, dos ejes fundamentales: tiempo y espacio. Con el devenir de la modernidad, el espacio ha dejado de ser una mera coordenada referencial para convertirse en un actante más. En pocos cómics resulta esto tan evidente como en *Transmetropolitan*, obra creada por el escritor inglés Warren Ellis y el dibujante estadounidense Darick Robertson, que sigue los pasos de un periodista poco convencional, Spider Jerusalem, apasionado, crítico y cruel, por las calles de una ciudad de ambientación futurista. Un relato que se mueve entre las coordenadas de la ciencia ficción más experimental, la crítica social descarnada y el humor negro más salvaje. Dentro del universo de *Transmetropolitan* la ciudad es un personaje más, complejo y lleno de matices, que se relaciona con el resto de protagonistas cambiando su comportamiento, incluso imponiéndose a ellos.

El espacio de la ciudad es crucial para la posmodernidad, hasta el punto de resultar incompreensible fuera de ese ámbito. En *Transmetropolitan*, Warren Ellis ha creado un precipitado de la esencia urbana, una ciudad que es todas y ninguna, es la ciudad por excelencia y así lo reconoce incluso en su nombre, simplemente La Ciudad, con mayúsculas, símbolo de todo lo que asociamos a la idea de ciudad,

puro mito e imagen. La ubicación de la historia en un futuro indeterminado no es tanto un intento de extrapolar la posible evolución de la ciudad actual como una excusa para tratar en su forma mas pura los elementos de la ciudad posmoderna actual: "I strongly believe in science fiction in its Wellsean frame as a social fiction, using the future as a tool with which to examine the present" (Ellis 1999:1).

2. Las calles de La Ciudad: pesadilla y utopía de las megalópolis

La calle es el auténtico escenario, físico y simbólico, de la ciudad posmoderna, por lo que no sorprende su importancia capital en las páginas de *Transmetropolitan*. Las calles dividen y separan las casas y los edificios, convirtiéndose en el espacio de tránsito por excelencia. La imagen de la calle urbana evoca movimiento, velocidad, urgencia. Es también el espacio público que se opone a lo privado del hogar, el afuera que se enfrenta a los espacios cerrados de los edificios. Puede verse incluso como una naturaleza artificial, lo salvaje y lo imprevisible, el continuo desorden dentro de la planificación.

Es el espacio del encuentro, pero al mismo tiempo el de la indiferencia. Simboliza la libertad: la libertad de elecciones representada por un cruce de calles con todas sus posibilidades, libertad de la mirada para perderse en el horizonte y en un mar de estímulos. Sin embargo, las franquicias comerciales y la empresarización de las ciudades han conseguido que todas las calles en cualquier lugar del mundo sean iguales. La absoluta homogeneización arquitectónica hace irrelevante la libertad de elección: no importa a dónde ir, todos los lugares son el mismo lugar. La calle ha dejado de pertenecer a la gente y ha sido tomada por las corporaciones comerciales. La publicidad invasiva alcanza una nueva dimensión en *Transmetropolitan*, el bombardeo de imágenes en las calles es continuo: pantallas de televisión en suelos, paredes e incluso en la ropa de la gente; hologramas que se interponen en el camino de los viandantes, o polen informacional que proyecta titulares directamente en el cerebro de los ciudadanos (figura 1) o anuncios publicitarios que se despliegan en sus sueños.



Figura 1. Sobredosis de información.

Hay una sobrecarga constante de estímulos e información. Los signos y señales abstractos se multiplican en las calles (semáforos, señales, anuncios, carteles, neones, graffiti, etc.) y obligan a los viandantes a manejar una infinita variedad de sistemas de códigos para descifrarlos y saber cómo comportarse en cada situación, cómo leer la ciudad. Spider Jerusalem recorre las calles de La Ciudad y conoce sus signos, reconoce la ciudad y se reconoce a sí mismo. Convierte el paseo en un arte, en su trabajo, en su forma de vida. Después de cinco años recluso en la montaña, apartado de la ciudad, Jerusalem ha olvidado sus códigos, ha olvidado cómo moverse por sus calles. Su primer paseo al regresar a la ciudad es un auténtico rito iniciático, un recordar quién era, o mejor, quién es, quien nunca había dejado de ser. Muy simbólicamente, abandona su coche cuando se queda atrapado en un atasco: "¿Estoy atascado aquí? Quería ir rápido" (Ellis 1999: 12). Porque la ciudad es rapidez, es moverse por sus calles, ya no está en la montaña donde el tiempo no significaba nada y donde no tenía prisa por ir a ningún sitio. Sale a la ciudad y comienza a recordar.

Recuerdo este lugar... una locura... en las entrañas de la ciudad. Cháchara y risas y gritos. Sí, muchos gritos. [...] Lo recuerdo todo. Quiero pegar tiros a algo. [...] Poner la ciudad bajo mis pies. [...] Es como salir de una privación sensorial o despertarte de un sueño genial y descubrirte desnudo en medio de una autopista... con ratones en el culo. (Ellis 1999: 12-13)

Poner la ciudad bajo sus pies es una idea constante que se repetirá como un mantra a lo largo de la serie. Cuando sale a la calle, cuando empieza a moverse, todo encaja, todo empieza a funcionar como debería. Poner la ciudad bajo sus pies evoca también un acto de sometimiento: "Son los caminantes los que transforman en espacio la calle geoméricamente definida como lugar por los urbanistas". Transforma la realidad con su voluntad, el hecho de interactuar con la ciudad reconfigura la propia ciudad, la convierte en lo que él quiere que sea, "Un taxi me estará esperando al final de la calle, porque así son las cosas. Ciudad bajo mis pies. Estoy en casa" (Ellis 1999: 23).

Vagabundeando por la ciudad a la espera de encontrar lo que ésta tenga que ofrecer, Spider Jerusalem parece acomodarse a la figura del *flâneur*. Sin embargo, para Baudelaire la actitud del *flâneur* tenía un componente mucho más acusado de hedonismo y frivolidad. Recorrer las calles con despreocupación, disfrutando de los nuevos espacios de la ciudad moderna de una manera casi casual. El carácter activo de Jerusalem está mejor reflejado en la obra de Walter Benjamin:

Benjamin tiene con la ciudad una relación absolutamente contemporánea, fuerte y extenuante: la ama y la odia, la encuentra embriagante y repulsiva. Lugar de embriaguez y de intoxicación, de excitación, la ciudad es todo y lo contrario de todo; ella no es nunca aquello que pretende ser; ella es mito; es sobre todo sueño, y su arquitectura es onírica. (Amendola 2000: 47)

El *flâneur* de Benjamin se distancia de la alienación de la multitud. Spider Jerusalem es consciente de esta alienación pero no mantiene ningún tipo de distancia, se enfada, enloquece, insulta, agrede físicamente. Mantiene una relación profundamente violenta y sensual con la ciudad, que sale a relucir en cada paseo por sus calles. Todo aquello que ve, lo que le gusta y lo que detesta le hace reflexionar sobre la ciudad y sobre sí mismo a cada paso: "Odio cómo me ama, y odio cómo me hace sentir. Odio este lugar... pero, Dios me ayude, soy incapaz de imaginarme viviendo en cualquier otro sitio" (Ellis 1999: 15). El componente *voyeur* implícito en el *flâneur* desaparece en Jerusalem, él quiere experimentar todo lo bueno y cambiar todo lo malo con sus propias manos

En cada uno de estos paseos se aprovechan al máximo las posibilidades narrativas que ofrece el cómic para representar el *collage* de estímulos de la ciudad postmoderna, una guía para el "cuaderno de notas maniaco lleno de coloridas entradas" del que habló Raban. El dibujante Darick Robertson, utiliza predominantemente viñetas alargadas, en formato apaisado, que ocupan toda la página, para mostrar la calle imitando el estilo panorámico del cine, dando sensación de amplitud, libertad, mostrando a la vez múltiples elementos del paisaje urbano. El movimiento natural del ojo al leer, de izquierda a derecha, acompaña esta composición de viñetas, moviéndose por la calle, recorriéndola, caminando por ella acompañando a Jerusalem. En contraposición a las escenas ambientadas en espacios cerrados, donde predominan las viñetas cuadradas (incluso tomando la forma de pantallas de televisión, omnipresentes en todas las casas) o en formato vertical, enclaustrando la acción y fijando la atención sobre los personajes de manera más concreta.

Las escenas callejeras que se muestran carecen generalmente de continuidad narrativa, siguen un estilo fragmentario pero fluido, mostrando momentos congelados a los que la narración de Jerusalem otorga unidad. Entre una viñeta y la siguiente rara vez existe una sucesión de acciones ni de personajes, a excepción de

Jerusalem, que actúa como cámara de cine en un *traveling*. En muchas ocasiones, Robertson prescinde de la separación entre viñetas, ese espacio en blanco conocido como calle en el intervalo del cual el lector lleva a cabo el movimiento o la acción sugerido entre una viñeta y la siguiente. En lugar de eso, las viñetas se agrupan unas con otras, incluso superponiéndose, reforzando la sensación de *collage*, de simultaneidad de situaciones que transmite la calle (figura 2).



Figura 2. Realidad fragmentaria de la ciudad.

En ocasiones, esta tendencia se acentúa hasta el punto de ir mostrando escenas completamente ajenas a la trama principal, que la interrumpen a modo de instantáneas de la ciudad que detienen la narración con la ilustración de una página sin apenas texto (figura 3), antes de continuar; haciendo explícita esa doble cualidad que posee el cómic de narrar con imágenes simultáneas, no sucesivas, imitando la forma en que se recibe la información en la actual cultura de saturación.



Figura 3. Momentos congelados en el tiempo.

LÓPEZ MARTÍNEZ, Luis (2009): "Un paseo con Spider Jerusalem: el espacio urbano postmoderno en el cómic" [en línea]. En: *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 1, núm. 1. En: <http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen01-1/varia03.htm>. ISSN: 1989-4015

Por lo general, los paseos de Jerusalem se sirven de esta técnica narrativa en lo pictórico, mientras que su voz en *off* acompaña los dibujos con sus opiniones sobre la ciudad en general

Haré lo que hago siempre. Poner la ciudad bajo mis pies. Volver a sentirme vivo. Sólo puedo experimentar la ciudad desde la calle. Sólo me habla desde allí, la tele está demasiado manipulada, los teleprensas parecen un escenario, la comunidad emportalada se parece demasiado a vivir en una burbuja paranoide donde todo el mundo tiene un miedo febril a que los sucios y brutales urbanitas atraviesen las paredes simplemente por la presión física de la superpoblación. (Ellis 1999: 5)

Describiendo lo que ve, añadiendo su visión a lo que vemos, aumentando la carga informativa que recibimos, creando un juego intertextual a distintos niveles, entre distintos códigos: lingüístico y pictórico.

Te deja que te hable con todos sus idiomas: las pautas migratorias de los coches; la mezcla de marcas que hay en la estela de perfumes que dejan las secretarías que se van a comer; los crujidos y zumbidos distorsionados de la música adolescente que se enfrentan como bandas rivales desde las ventanas abiertas de los apartamentos... (Ellis 1999: 6-7)

Las ilustraciones muestran momentos durativos, en los que el lector puede detenerse y dejar la vista vagar de un lado a otro. Mientras que el hilo narrativo de las palabras de Jerusalem arrastra su atención, promoviendo al mismo tiempo la reflexión sobre lo observado, intentando encontrar esos momentos epifánicos, separados del tiempo y cargados de comprensión.

[...] una de esas pequeñas pausas en la conversación de la ciudad; un silencio inesperado, como cuando todo el mundo se detiene para recuperar el aliento, y el corazón da un salto porque una chica aparece en mi camino, y me enamoro durante diez segundos [...] y entonces ya ha pasado de largo, la ciudad se reanuda automáticamente, sube el volumen de la cháchara y la música. (Ellis 1999: 8)

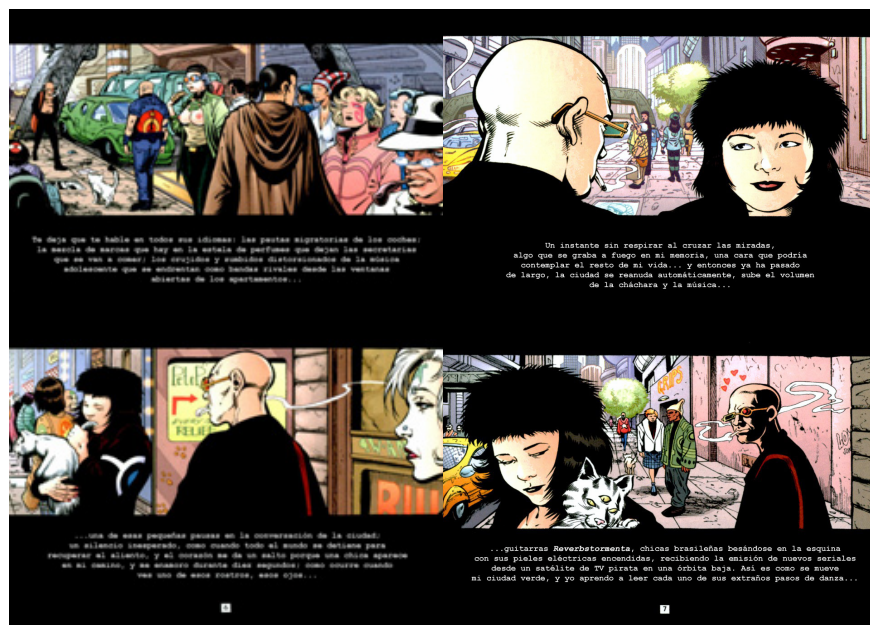


Figura 4. Paseo por la ciudad.

Lo fugaz de un momento queda congelado.

El viaje homérico, metáfora de sobra conocida que simboliza el trayecto vital humano, la aventura de vivir, se transforma así en un andar urbano, en un microcosmos que pone de manifiesto una vez más la idea de Joyce de que para llegar a lo universal hay que hacerlo a través de lo particular. (López-Varela 2006: 177)

Esta cualidad del medio del cómic resulta especialmente idónea para expresar la experiencia de vivir en las nuevas ciudades contemporáneas. Recrear la avalancha de información y extraer de ella una respuesta estética, no ignorando la parte más deteriorada de un ambiente urbano llevado al límite, sino integrándolo. En palabras del propio Ellis: "There are moments of pure, heart stopping beauty in the most tragic and broken environments. And the loveliest community on earth will not be able to eliminate the dog turd" (Ellis 1999: 2).

3. Cicatrices: el espacio urbano como memoria histórica

Al acercarse el final de la serie, Warren Ellis embarcó a su protagonista en uno de sus paseos por la ciudad y lo usó para resumir la historia de ésta y reflexionar acerca de la naturaleza misma de las ciudades. Este número comenzaba sintetizando toda la esencia de la urbe de la siguiente forma:

Calle Mayor. Vía Romana, la llamaban antes. Recta y directa, atraviesa el centro de la ciudad, de punta a punta, todo recto. La primera calle que se trazó aquí. Stride Alley. El callejón de acceso más corto de la ciudad. Cinco cuerpos encontrados aquí en las últimas nueve semanas. Aquí está todo. (Ellis 1999: 46)

Toda la historia de la ciudad está resumida en sus calles, en su avenida más larga y luminosa y en su más estrecho y peligroso callejón. La geografía urbana está cargada de las marcas del pasado, siendo su arquitectura un resumen de su historia. Las fachadas de los edificios y los monumentos con que Spider se cruza en su camino despiertan sus recuerdos y son la excusa para rememorar la historia de La Ciudad. La memoria es un valor cada vez más escaso en las ciudades modernas, donde la avalancha de información condena a sus habitantes a vivir en un presente continuo, borrando de sus calles cualquier resto de acontecimientos pasados merced a una continua renovación urbana. Se sustituyen por los nuevos no-espacios carentes de significado, espacios de hiperrealidad que intentan suplir la falta de espacios históricos creando una experiencia constante de presente, eliminando todo atisbo de progresión temporal. En La Ciudad de *Transmetropolitan* este problema se exagera hasta el punto de que los personajes no saben el año exacto en el que viven y, para hacerse una idea aproximada, hacen referencia a acontecimientos pasados desde los que contar los años. Así, las marcas arquitectónicas del pasado se hacen imprescindibles; Jerusalem recorre la ciudad y su itinerario traza la imagen de la ciudad a lo largo de su historia: "Mi ciudad cambia a cada segundo, pero la historia del lugar nunca se borra. Las cicatrices son profundas..." (Ellis 1999: 46).

En la ciudad posmoderna el tiempo y el espacio carecen del poder o significado que antes pudieran tener. Su arquitectura ya no es el resultado de toda la historia precedente, sino un suceso aislado. Todo sentido de continuidad y memoria históricas desaparece; los espacios, edificios y monumentos del pasado se arrancan del pasado y son considerados como parte del presente. Se hace un *collage* de la ciudad que no tiene en cuenta la procedencia de los elementos utilizados, se mezcla lo verdadero y lo histórico con lo artificial y recuperado. Estamos "condenados a buscar la Historia por medio de nuestras imágenes y simulacros pop de esa historia

que permanece para siempre fuera de nuestro alcance”, a no disponer sino de una versión reescrita y domesticada de la historia:

Las operaciones inquietantes de reescritura de la historia llevadas a cabo por el Ministerio de la Verdad en el Londres del Gran Hermano de George Orwell devienen hasta incomprensibles y carentes de utilidad en un mundo en el que el pasado, entendido como historia, es eliminado. La cita postmoderna es, pues, diferente de la clásica, en tanto que legitimación y repertorio de sentido, sino que sirve para eliminar el salto entre presente y pasado anulando, de hecho, en la experiencia cotidiana el factor tiempo. (Amendola 2000: 78)

Spider Jerusalem, en su paseo, reconstruye el pasado de la ciudad a través de edificios vacíos y monumentos abandonados, símbolos de una ciudad hueca del significado que aporta la historia. Traza su propio itinerario de recuerdos, pero haciendo palpable la posibilidad de que cada uno reconstruya el suyo propio en función de su imagen individual de la ciudad. La ciudad es un hipertexto que permite la construcción de distintos itinerarios cognitivos, cada cual puede unir los puntos como le plazca para conseguir un dibujo distinto, consiguiendo a través de la historia el sentido de plenitud, de totalidad que se le escapa al habitante de la ciudad moderna: “Pero, por mucho que duela, miradla. Porque quizá mañana no sea la misma. Y jamás podréis recuperar este momento” (Ellis 1999: 49).



Figura 5.

Bibliografía

- AMENDOLA, Giandomenico (2000): *La Ciudad Postmoderna: Magia y miedo de la metrópolis contemporánea*. Madrid: Celeste.
- BARBIERI, Daniele (1993): *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- BAUDRILLARD, Jean (1978): *A la sombra de las mayorías silenciosas*. Barcelona: Kairos.
- COMA, Javier (1977): *Los cómics: un arte del siglo XX*. Madrid: Labor.
- CONNOR, Steven (2002): *Cultura postmoderna. Introducción a las teorías de la contemporaneidad*. Madrid: Akal.
- ELLIS, Warren (1999): *Transmetropolitán*. Barcelona: Norma.
- FERNANDEZ GOMEZ, Jorge David (coord.) (2001): *Cómic, Comunicación y Cultura: El cómic en el nuevo milenio*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

- HARVEY, David (1998): *La condición de la posmodernidad: Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- JAMESON, Frederic (2006): *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- LYOTARD, Jean-François (1987): *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona: Gedisa.
- (1998): *La condición postmoderna*. Madrid: Cátedra.
- McCLOUD, Scott (2005): *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri.
- POPA-LISEANU, Doina; y FRATICELLI, Barbara (eds.) (2006): *La ciudad como escritura*. Bucarest: Cartea Universitara.
- TUDORAS, Laura Eugenia (2006): *La configuración de la imagen de la gran ciudad en la literatura posmoderna (ámbito románico)*. Madrid: UCM.