

EL VÉRTIGO DINÁMICO: RELACIÓN FIGURA – FONDO EN EL PAISAJE URBANO DEL CÓMIC DE SUPERHÉROES

Diego Pérez Galindo

Investigador/Doctorando

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla. C/Laraña nº3, Sevilla (España) CP. 41003 Tlfn: + 34 646025024 Email: galindoart@hotmail.com

Áurea Muñoz del Amo

Profesora Ayudante Doctora

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla.

Luz Marina Salas Acosta

Profesora Ayudante Doctora

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla.

Enrique Quevedo Aragón

Profesor Sustituto Interino

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla.

Raúl Ruiz Mateos

Profesor Sustituto Interino

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla.

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo principal analizar la relación que se establece entre “figura y fondo” dentro del contexto urbano en el que habitualmente se ambientan los cómics de superhéroes y cómo se articula dicha relación cuando se trata de composiciones inusuales. Nos centraremos en dos aspectos fundamentales. Por un lado, en el análisis de los ángulos de visión extremos que, con frecuencia, se emplean en el cómic y que tienen lugar debido a la manera -poco usual- que tienen de desplazarse los seres sobrenaturales que suelen protagonizar esta clase de historias. Por otra parte,

se examinarán los elementos clave más empleados en la visión apocalíptica de la ciudad, en el que inscriben las recurrentes escenas de lucha entre superhéroes y villanos. Por todo ello, deberemos sopesar el papel de los encuadres de escena escogidos, de la composición de los elementos que la conforman, de la iluminación, del color, del gesto y los grafismos, las perspectivas y sus diversos grados de deformación... En definitiva, estudiaremos el poder de sugestión que proporciona el uso de los elementos formales en el diseño de escenarios urbanos dinámicos.

Palabras clave

Cómic, dibujo, ciudad, composición, figura, fondo

Abstract

This work is focus in to analyze the relationship established between “figure and background” in the urban context (which usually is the background for superhero’s comics) and to study the possibilities to articulate unusual compositions. We are going to focus on two key issues. On one hand, the analysis of extreme viewing angles, often used in comics which take place in cities, because superheroes move differently to hu-

mans. On the other hand, we will discuss about the apocalyptic vision of the city, full of battle scenes with superheroes and villains. Therefore, we must think about the scene and how is made: composition, lighting, color, gesture and graphics, perspective, distortions In short, we are going to study the power of suggestion and the use of formal elements in the design of dynamic urban landscapes.

Key words

Comic, draw, city, composition, figure, background

Introducción

En el texto que presentamos a continuación, abordaremos la relación entre figura y fondo en el paisaje urbano, dentro de las representaciones desarrolladas en el cómic de superhéroes americano. Nos acercaremos a esta cuestión desde diferentes puntos de vista. Primeramente, veremos el empleo que hacen los dibujantes de los elementos formales de la imagen. Después analizaremos los juegos de destrucción visual que tienen lugar en las ciudades que se sirven de escenario para las luchas entre héroes y villanos y en qué medida estas luchas confieren a la ciudad un tono apocalíptico. La intención es analizar los procesos creativos que tienen lugar en la ilustración de superhéroes en función de la historia representada.

Objetivos

Nuestro principal objetivo es poner de relieve la importancia que tiene el fondo en los cómics ambientados en escenarios urbanos y cómo la elección del diseño arquitectónico redundará en la significación de la narración gráfica. Al mismo tiempo trataremos de evaluar las posibilidades que ofrece el empleo de puntos de vista acusados, el uso de perspectivas forzadas y el empleo de los elementos formales más frecuentes.

Metodología

El presente trabajo se ha construido desde una posición crítica y fundamentalmente reflexiva. En este sentido, cabe decir que el texto elaborado se ha nutrido del debate continuado entre sus autores en relación al tema de análisis (pertenecientes al área de dibujo). En términos puristas, podríamos decir que se utilizó un enfoque racionalista a la par que constructivo.

En cuanto a los límites de nuestro artículo, debemos concretar que, aún tratándose de un visión genérica, nos

referiremos principalmente al mundo del cómic de superhéroes americano, pues en él podemos encontrar con facilidad ejemplos relacionados con el tema sobre el que vamos a trabajar; es decir sobre la relación que se establece entre el superhéroe y el entorno urbano cuando éste hace de escenario de sus aventuras y al modo de conseguir efectos dinámicos a partir del vínculo figura-fondo.

1. El vértigo dinámico

Diariamente desarrollamos nuestra actividad como individuos sobre el espacio urbano. Transitar por la ciudad es algo habitual para una inmensa mayoría de personas. Este hecho hace que los edificios, carreteras, papeleras y demás mobiliario de la ciudad se haya acabado convirtiendo en una suerte de ‘entorno natural’ para el ser humano. Nuestra existencia se desarrolla sobre el terreno, por lo que parece lógico que, para facilitar la ingente cantidad de actividades que se llevan a cabo de continuo, transformemos el espacio redimensionándolo, modificándolo, introduciendo elementos que allanen el camino, creando rampas, escaleras, Acerados... y procurando establecer una estructura ordenada que sirva para regular la movilidad -todo ello a escala humana-.

Pero ¿qué ocurriría si le diésemos la vuelta a las leyes de la gravedad y pudiésemos experimentar el paisaje urbano de un modo completamente diferente, desde otro punto de vista, desde otra posición? ¿qué ocurriría si, por ejemplo, pudiésemos sobrevolar los edificios de la ciudad desplazándonos en el aire a nuestro antojo? La respuesta a esta pregunta podemos encontrarla, en parte, en los cómics de superhéroes. En ellos la urbe se transforma en un lugar dedicado a la acción, a la vigilancia y la batalla, por el que vuelan, planean, saltan y corren seres sobrenaturales con infinidad de cualidades extraordinarias que rompen constantemente las barreras de la física y lo racional.

Las viñetas de los cómics (especialmente los de factura americana) están repletas de escenas en las que superhéroes y villanos son capaces de recorrer enormes distancias en pocos segundos, de sobreponerse a las proporciones habituales, de realizar movimientos imposibles o de transformar el espacio en un abrir y cerrar de ojos, en definitiva, son capaces de llevar a término cualquier movimiento o actividad que idee el dibujante. En la representación de estas acciones, lo más común es que la ciudad aparezca como fondo; unas veces como mero encuadre contextualizador, otras como elemento funcional y, por lo tanto, activo. Sea como fuere, en el cómic, el diseño de la ciudad suele tener un papel sustancialmente importante. Pongamos por caso lo que sucede con el archiconocido Superman, el hombre de acero de la editorial DC, o a Batman -. En el caso de Clark Kent, Metrópolis (la ciudad vigilada por el cruzado de la capa roja) recuerda a la época dorada de la ciudad de New York; en cambio, en el del hombre murciélago, Gotham City es una ciudad con un marcado carácter gótico. El perfil de ambas urbes está conformado por la silueta de grandes rascacielos. Pero a diferencia de la primera, donde se muestra una ciudad luminosa, de edificios dorados, en las calles que recorre Bruce Wayne la oscuridad y los bajos fondos otorgan una visión de carácter eminentemente apocalíptico y ruinoso, el de una ciudad consumida por el crimen. A este respecto podríamos decir que existe una relación directa entre los personajes, sus cualidades y la manera de representar sus correspondientes contextos urbanos. Incluso el aspecto de la ciudad puede variar transitoriamente (de esa forma, si el personaje está atormentado, la ciudad se representará oscura y cubierta por nubes).

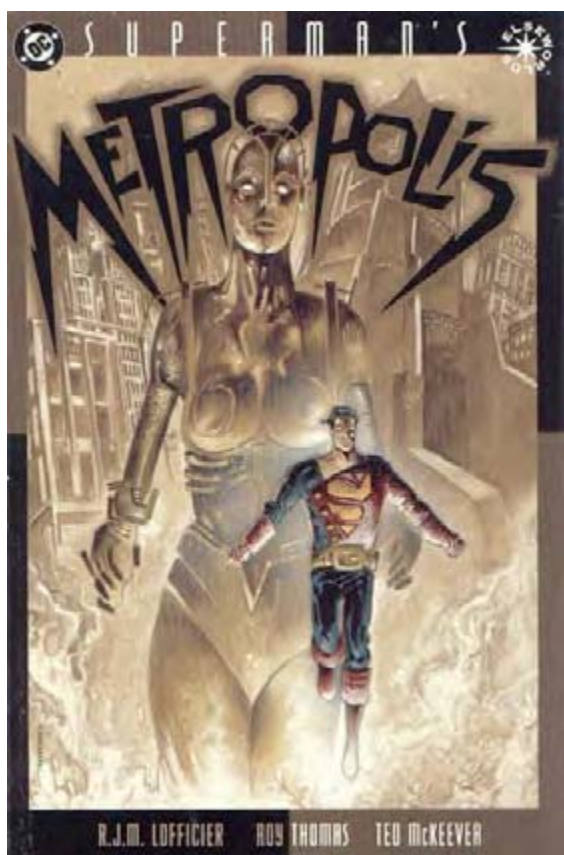


Figura 1, Ted McKeever, 'Superman's Metropolis Cover', 1996, Dc Comics.



Figura 2. Peter Milligan, 'Batman's Dark Knight – Dark City' Cover, 1990, Dc Comics.

1.1. Figura y fondo: elementos formales

“Dibujar es poner una línea alrededor de una idea.” Henri Matisse.

Para atender con rigor a los elementos que configuran una imagen es necesario entender, al menos en parte, el proceso que se ha seguido en la elaboración de dicha imagen. En el ámbito del cómic y la ilustración gráfica, la imagen se genera (tradicionalmente) a partir de un dibujo a mano alzada (aunque actualmente existen numerosas particularidades que conviene tener presentes, sobre todo en relación al empleo de las nuevas tecnologías de creación digital). Para empezar, se debe tener presente que el dibujo de cómic, en origen, tiene una finalidad narrativa. Es decir, que es un medio destinado a la recreación y descripción de situaciones/acciones que tienen lugar durante de un periodo definido de tiempo. El cometido del dibujante es, en este sentido, ciertamente complejo. El ilustrador debe conseguir atraer la atención del espectador y conducirlo a través de viñetas y página sucesivas, tratando de mantener su interés en la historia mientras procura que la lectura guarde un ritmo fluido. Éste es un trabajo que consiste no sólo en componer los elementos dentro de una escena concreta, de una viñeta; el dibujante también debe componer la página y estudiar la forma en la que se interrelacionan las distintas viñetas entre sí. Todo ello atañe al dinamismo de la escena, el cual tiene mucho que ver con el mencionado ritmo: no es lo mismo una escena en la cual la actividad se limita a la conversación distendida entre dos personajes relajados, que una en la que esos mismos personajes están enzarzados en plena batalla. A la diferenciación de ambas contribuirá el uso de las formas, del color, de los tipos de plano empleados, del encuadre, el grafismo, la

luz... siempre teniendo en cuenta la línea argumental de la historia, el diálogo y su interacción con el resto de viñetas de la página. En definitiva, se el dibujante debe ajustar el dinamismo de la escena a aquello que necesita el momento representado.

Vamos a centrarnos en el proceso de ejecución de una de estas viñetas, concretamente en el papel que juega el fondo en el cómic. En la imagen que se muestra a continuación (Figura 3) podemos ver el proceso que sigue el reputado dibujante gaditano Carlos Pacheco, fichado por la editorial Marvel, durante los primeros pasos en la elaboración de una viñeta. El momento de abocetaje es clave en la articulación de los personajes y el diseño compositivo. La viñeta se construye sobre un tanteo inicial y, una vez que el artista está conforme con el encuadre y movimiento de las estructuras corporales, pasa a su definición y, por último, a la inclusión del fondo. En esta ocasión el fondo prácticamente no se precisa hasta el último momento. Y se hace adecuándolo al personaje, con objeto de reforzar su movimiento.



Figura 3. Proceso de elaboración de una viñeta por Carlos Pacheco.

La importancia del fondo se encuentra en estrecha relación con el desarrollo narrativo de la historia y con el plano escogido en la viñeta. Evidentemente, no es lo mismo un plano entero, elegido con la intención de centrar la visión en el personaje, que uno general o de situación, donde el objeto es ubicar espacialmente la acción. Con frecuencia el fondo de la viñeta actúa como una sencilla escenografía que acompaña a la acción; aunque existen momentos en los que el fondo se convierte en el absoluto protagonista de la escena. Un ejemplo de esto últimos podemos apreciarlo en la figura 4; una viñeta en la que tiene lugar un acontecimiento de magnitud casi apocalíptica que se desarrolla en la ciudad de Nueva York. En esta escena, creada por Rafael Sandoval y Roger Bonet (duo de dibujante y entintador de Marvel, afincados en Barcelona), el elemento urbano cobra una relevancia extraordinaria, mientras que los personajes quedan diluidos en la maraña de explosiones y edificios del plano picado que se hace sobre la ciudad (de ahí el apoyo de la expresión de sus gestos que se busca en el plano detalle de la esquina inferior derecha de la imagen).

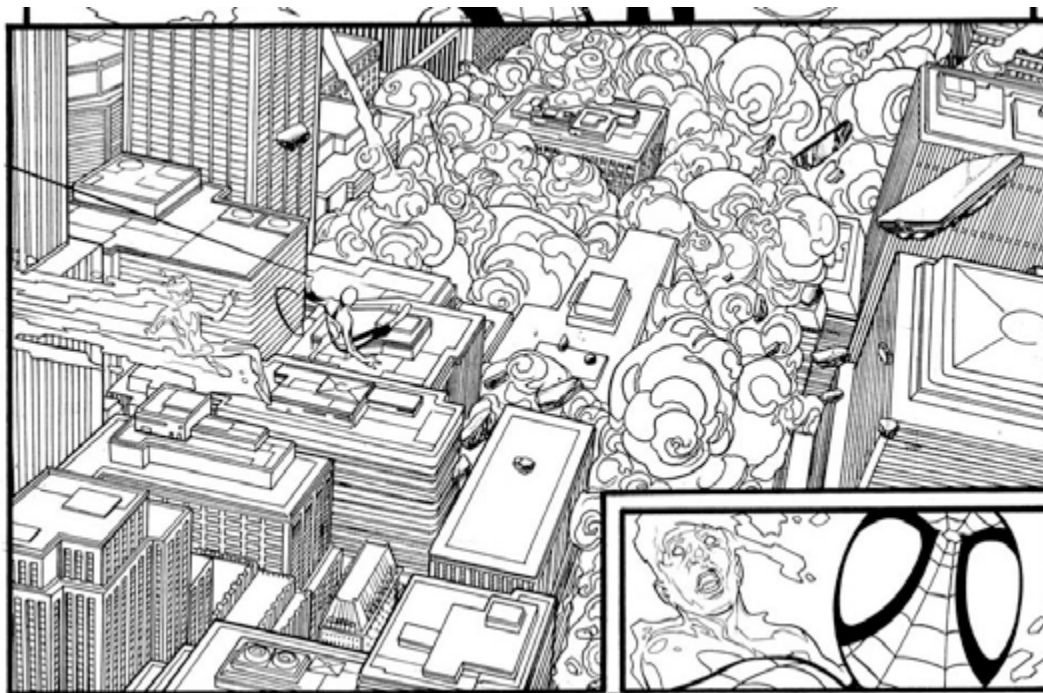


Figura 4. Viñetas 4 y 5 de la página 1 del cómic 'Ultimate Enemy' n° 2, 2010, Marvel.

Aquí el dinamismo de la escena queda transferido al paisaje urbano. Para recalcar el dramatismo de la escena, se tiende a representar los edificios de la ciudad con una perspectiva acentuada, inclinando el plano de tierra con objeto de ofrecer al espectador un paisaje construido a base de líneas diagonales, contrarias al estatismo habitual de las verticales y horizontales. Los puntos de vista utilizados para estas representaciones suelen situar el ojo del espectador sobrevolando la ciudad, lo que contribuye a generar cierta sensación de vértigo. Se trata de efectos que enfatizan el movimiento de las escenas, las cuales devienen más dinámicas y, por lo general, también más sugerentes. En consecuencia podríamos decir que los puntos de vista diferentes, aquellos que ofrecen una panorámica nueva del paisaje, suelen asociarse a discursos excitantes. En este sentido y dada la cantidad de líneas que se pueden encontrar en la ciudad (pues los edificios son, al fin y al cabo, elementos geométricos dispuestos en el espacio con infinitud de aristas) podemos afirmar que ésta es, sin duda, el escenario perfecto para acciones que requieren de dinamismo.

A lo dicho debemos sumar que el fondo (la ciudad) opera en relación al personaje y viceversa. En referencia a ello la línea adquiere una dimensión cardinal. En el dibujo de cómic la línea es un componente formal clave. No es únicamente un descriptor gráfico, también es un elemento dinamizador básico. La línea recta aporta dinamismo tan sólo con una ligera inclinación en el espacio (como sucede con las figuras geométricas) mientras que una línea flexible, de carácter más arbitrario (la propia de las formas orgánicas), con sus constantes cambios de dirección y curvaturas indican, de manera intrínseca, la presencia del movimiento. En los cómics ambientados en la ciudad sucede que ambos tipos de líneas se mezclan. De esa forma, cuando las figuras humanas aparecen en contraposición a un fondo urbano, pueden darse dos casos. Por un lado que dicho fondo se represente tomando un punto de vista perpendicular a los edificios, entonces el contexto se estatiza y las líneas construyen una ciudad sólida, apuntalada a base de ángulos rectos, pero también fría. Por otro que se establezca un punto de vista oblicuo a las formas y planos que componen el fondo; en ese caso la escena, automáticamente, se dinamiza. De ahí que en las escenas de acción se incrementen de manera exponencial las líneas diagonales.

En cualquier caso, la combinación de líneas diagonales rectas y otras de carácter orgánico constituye un recurso muy útil en la acentuación del movimiento en una viñeta, pues el contraste entre ambos tipos de líneas contribuye a crear, si cabe, aún más dinamismo. En la figura 5, por ejemplo, podemos ver cómo los bloques de pisos que se ensamblan el fondo, representados con una ligera angulación del punto de vista, ayudan a evidenciar las cualidades extraordinarias de los superhéroes que protagonizan la escena, el vuelo de uno y el balanceo del otro.



Figura 5. Viñetas 1 y 2 de la página 1 del cómic ‘Ultimate Enemy’ n° 2, 2010, Marvel.

De la misma forma, resulta revelador observar cómo, dentro del mismo cómic, los recursos gráficos y compositivos varían de un momento a otro, entre viñetas sucesivas, evitando caer en la repetición de esquemas pero conservando el dinamismo de las mismas. En la figura 6 podemos observar una concatenación de viñetas con cuatro puntos de vista diferentes, como haciendo el eco del movimiento pendulante del protagonista. En la primera se renuncia a las líneas diagonales, presentado una ciudad relativamente estable; en la segunda las aristas de los edificios se agudizan; en la tercera, aparece el personaje visto desde un plano contrapicado, con el cielo a sus espaldas; mientras que en la última pasa todo lo contrario, y la mirada se dirige de vuelta a la ciudad y lo que sucede en ella. El efecto final que provoca ese zig-zag de planos en alternancia



Figura 2. Página 1 del cómic 'Ultimate Enemy' n° 2, 2010, Marvel.

El color también es un recurso formal de gran importancia. Si comparamos la página del cómic que aparece en la figura 6 con las viñetas de las figuras precedentes (4 y 5), veremos que existe una correspondencia entre ellas. Las anteriores son los dibujos lineales que, ahora, aparecen a color y maquetados en secuencia. La diferencia estriba en que, tras el coloreado, los elementos que componen la viñeta adoptan una nueva jerarquía. Ahora el fondo se suaviza mientras que los personajes, de colores más brillantes, resaltan y toman la batuta de la composición. Y lo mismo sucede en última escena, donde la explosión cobra una relevancia excepcional gracias al uso del color como potenciador de la imagen. En definitiva, todos los aspectos formales que participan en la construcción de una imagen (encuadres, angulaciones, iluminación, la línea, el color, el contraste...) se enfocan hacia la consecución de un mismo objetivo: procurar el dinamismo de la escena para avivar las emociones del lector-espectador.

1.2. Apocalipsis

“Una era construye ciudades. Una hora las destruye.” Séneca.

Al aunar conceptos como “edificio”, “ciudad” y “destrucción” resulta inevitable pensar en las guerras que en estos momentos se desarrollan en nuestro mundo y en los atentados terroristas que siembra el caos y la destrucción (ningún ser humano que piense en acontecimientos de esa clase, escapa de la imagen que conmovió al mundo el 11 de septiembre de 2001). En este sentido, cabe decir que es relativamente fácil encontrar visiones apocalípticas en el cómic de superhéroes; sobre todo entre las historias ambientadas en la decadencia de la sociedad postmoderna.



Figura 7. Cardy, N. (Cover artist) ‘Superman’, Vol. 1 # 262 “The Skyscraper that screamed for its life”, 1973, Dc Comics.

Figura 8. Fotograma de telediario del atentado del 11 de septiembre en Nueva York.

En los cómics de superhéroes la imagen que percibimos de la ciudad es, con frecuencia, la de un campo de batalla. El arquetipo narrativo de la tira americana se basa en la lucha continuada entre el bien y el mal; y la ciudad suele ser el telón de fondo de esas pugnas. A causa de la reiteración de ese tipo de escenas, el ilustrador se ve en la obligación de dominar un extenso repertorio de recursos iconográficos, para evitar la repetición: fracturas de edificios, cristales explosionados, rupturas de suelos... todo un sinfín de elementos que combinar para crear nuevas imágenes... Y es que las imágenes de referencia que habitualmente utilizan los dibujantes, así como los prototipos mentales con los que trabajan, constituyen una fuente de modelos visuales fundamental para el ilustrador profesional. A este respecto, en las últimas décadas, el veloz desarrollo de las nuevas tecnologías se ha unido a la expansión que han experimentado las redes de información digitales para conformarse como especie de biblioteca virtual donde hallar toda la información necesaria, también en lo relativo a las imágenes.

Conclusiones

Para concluir diremos que en el cómic de superhéroes, especialmente en el americano, existe una clara tendencia a representar ciudades imponentes y a guionizar historias que, con frecuencia, desembocan en algún tipo de aparatosa destrucción urbanística, fruto del enfrentamiento del héroe y su antagonico. Tal vez sea por la espectacularidad que provocan las imágenes de catástrofes o las posibilidades que encuentran los dibujantes en la viñeta para idear múltiples realidades alternativas de manera inofensiva pues, como por arte de magia, de un número de cómic a otro las ciudades vuelven a reconstruirse. Sea como fuere, la visión ruinoso del paisaje urbano posee un atractivo innegable y en él radica, sin duda, buena parte del atractivo visual de las ilustraciones de los cómics (y por extensión, también de sus versiones fílmicas). En consecuencia podemos decir que en la narrativa gráfica la ciudad se ha convertido en un escenario recurrente para la representación de la lucha entre el bien y el mal, pues lo arquitectónico encierra un potencial plástico especialmente interesante para el artista gráfico.

Referencias

- McClaud, S. (1995) *Cómo se hace un cómic*. Barcelona: Ediciones B.
- Eisner, W. (1985) *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- Figura 1. McKeever, T. (1996), *Superman's Metropolis*. Dc Comics.
- Figura 2. Milligan, P. (1990), *Batman's Dark Knight – Dark City*. Dc Comics.
- Figura 3. Pacheco, C., Blog: <http://grafitosexpuestos.blogspot.com/>
- Figura 4, 5 y 6. Sandoval, R. (2010), *Ultimate Enemy*, nº 2. Marvel.
- Figura 7. Cardy, N. (1973) *Superman*, Vol. 1 # 262 "The Skyscraper that screamed for its life". USA: Dc Comics.
- Figura 8. Fotografía del atentado del 11 de septiembre en Nueva York.